

Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas

Alejandra Ceriani (compiladora)





Arte del cuerpo digital



Arte del cuerpo digital

Nuevas tecnologías y estéticas contemporáneas

Alejandra Ceriani
(compiladora)



Arte del cuerpo digital
Alejandra Ceriani (compiladora)

Diseño de tapa: Ignacio Bedatou
Diagramación: Ignacio Bedatou



Editorial de la Universidad Nacional de La Plata (Edulp)
Calle 47 N.º 380 / La Plata B1900AJP / Buenos Aires, Argentina
+54 221 427 3992 / 427 4898
editorial@editorial.unlp.edu.ar
www.editorial.unlp.edu.ar

Edulp integra la Red de Editoriales Universitarias Nacionales (REUN)

Primera edición, 2012
ISBN N.º 978-950-34-0896-4
Queda hecho el depósito que marca la Ley 11723

Impreso en Argentina

Agradecimientos

A Carlos Vallina por su incitación a esta producción escrita, a unirnos en la reflexión y a apostar a nuevos pensamientos y creaciones.

Gesto digital en el corrimiento del cuerpo físico al cuerpo virtual.

Nota a la presente edición

En los textos de artículos ya publicados se respeta el criterio original relativo a la presentación de las citas textuales y de las notas, a las formas de referencia a trabajos y al uso de abreviaturas, símbolos, mayúsculas, cursivas, comillas y signos de puntuación auxiliares. Por ello su estilo difiere del que siguen las pautas de esta editorial.

Índice

Presentación

La dimensión tecnológica en la expresividad del cuerpo comunicante

No está de más recordar aquí que con el computador no estamos ante la tradicional relación de un cuerpo y una máquina, relación dedicada al ahorro de fuerza muscular o de la repetición infinita de la misma tarea, sino ante una aleación de cerebro e información, incomprensible por fuerza de la invocación radical que introducen las nuevas figuras de razón que ha posibilitado la razón técnica

Jesús Martín-Barbero[1]

Las palabras que habitan este texto solicitan una atención singular.

Cuerpo, arte, tecnología, expresión, danza, híbridos, coreografías, biónicos, manipulados, discursos, danza, escénicas, descentramientos y un número creciente de voces que intentan atrapar la perspectiva de la nuevas tecnologías de comunicación.

Usadas, tratadas, incorporadas y hasta creadas para pensar y ayudar a percibir las escrituras de los sistemas generados por el deseo de exhibir las formas visibles e invisibles de lo estético, en el mundo contemporáneo de las aleaciones del ser digital.

Lo que nos animó a producir un equivalente crítico, un espacio conceptual que manifestara al campo académico el valor original de las contribuciones de los artistas, expertos y tecnólogos, fue difundir sus

[1] "Razón técnica y razón política: espacios / tiempos no pensados". *Revista Ciencias de la Comunicación* (1), ALAIC. São Paulo, 2004.

logros, y simultáneamente, colaborar en el impulso de su diseminación cultural, que ampliara sus efectos benéficos para la consideración científica y, a la vez, alentara la deconstrucción de las visiones negativas acerca de la influencia actual de los medios de circulación de mensajes humanos por vía electrónica.

Las notas y artículos revelan marcas ensayísticas en sus estructuras de significación, aunque menos con el afán de ser presentaciones institucionales que preámbulos de acciones, ideas e investigaciones posibles.

El texto es un pequeño congreso espontáneo, surgido de la curiosidad que despertaban las invitaciones, los eventos, las muestras, para –en un puro afán gnoseológico– poder en primera instancia conocer, y así diseminar públicamente, comentar los aportes, exploraciones y descubrimientos que los actantes ofician casi en privado.

Porque la constitución de públicos en red, protagonistas de los disfrutes, de las invenciones que inundan la marea audiovisual e impulsan imaginarios, relatos, narrativas, está instituyendo objetos, procesos, sensibilidades, aleaciones, fusiones, que desbordan las disciplinas sociales, naturales y exactas y requieren un protocolo novedoso, de indagación transdisciplinaria, en nuestra universidad del siglo XXI.

Este encuentro es el fundamento de la principal pasión: la de descubrir, la de crear las condiciones del futuro. Condiciones para las nuevas generaciones, las cuales, al incorporarse a la materialidad técnica, sean los arquitectos colectivos de una percepción inédita del valor de la imagen de su propio cuerpo, nunca más reprimido, sino liberado por la voluntad de proyección de su interior hacia el otro, quien a su vez emane su imagen a otro en una sucesión ininterrumpida de formas libres. Se implica así una serie abierta de actores, a través de los medios tradicionales y de las nuevas tecnologías, de las circulaciones restringidas o masivas, de la satisfacción de los gustos o de sus rupturas. Y en la complejidad –que las relaciones productivas en los marcos económicos y políticos van definiendo de modo indirecto en torno a metáforas y figuras de razones siempre mutantes– los símbolos locales y universales contribuyen, desde las prácticas colectivas e individuales del arte, a la persistencia de la cultura y, por ende, de la comunicación.

Las disciplinas artísticas transmiten desde los extremos de la subjetividad artesanal hasta la objetividad mediatizada por la nueva situación global y por la denominada sociedad de la información, las cuales se desarrollan, desde la invención de la propia modernidad y sus cambios contemporáneos, en los ámbitos de la fotografía, el registro cinematográfico, la imagen electrónica y el universo digital.

El espacio-tiempo plástico, musical, coreográfico, escénico o fílmico, y lo producido por la generación de materiales emergentes de la energía electrónica han modificado la percepción del mundo y equiparado, en un principio, las relaciones de la lengua oral y escrita con los lenguajes no codificados –que han reciclado la creación artística, el conocimiento sensible– y con los descubrimientos polisémicos de cuerpos, imágenes, sonidos, ámbitos, sedes y objetos.

El factor lúdico –los efectos del juego de los juegos del lenguaje– compenetra la racionalidad cuestionada, amplía los criterios sobre el pensamiento y la consiguiente producción de conocimiento, en un entrenamiento cotidiano que nos prepara para la vida en su celebración de la realidad, en su repulsa y crítica, y en su obstinada indagación sobre las perspectivas de la historia.

Debemos concluir no olvidando el pasado, la significación de los cuerpos en los años oscuros, cuando fueron sometidos al exterminio, a la tortura, a las más aberrantes violaciones, con el objetivo de impedir cualquier manifestación de su existencia, su crítica, los más mínimos gestos, desde cualquier realización de sus imaginarios hasta el más elocuente de sus discursos. Esta memoria militante habilitará, en consecuencia, a cualquier tecnología presente o futura para servir a la restitución más plena del humanismo.

Carlos A. Vallina
Docente-investigador, Universidad Nacional de La Plata
La Plata, julio de 2011

Prólogo

Cuerpo, arte y tecnología

El cuerpo es y ha sido objeto de representación, dispositivo de mediación y materia de construcción en las artes, las ciencias y las tecnologías. Se puede comprender como un campo de batalla, un arma, un laberinto, una superficie porosa, una interfaz básica, compleja y originaria, un medio de conexión entre el interior y el exterior. Vehículo de todos los sentidos, prótesis, mediación entre lo material y lo inmaterial, contenedor y contenido, forma de lo visible e invisible, limite, caja, casa.

Habitamos un cuerpo real, un cuerpo imaginado, un cuerpo creado por el arte, los medios de comunicación, los nuevos medios. Interactuamos con un cuerpo que sintetiza todos los cuerpos que nos han interceptado en el imaginario histórico, y desplegamos y plegamos imágenes del cuerpo, de los cuerpos, en cada acto de simbolización.

Lo corporal se conecta con y a través de las artes y las tecnologías. De esa interacción surge, en la contemporaneidad, un número extenso de discursos, modalidades, géneros, formas y dispositivos que desarrollan y multiplican los sentidos y las materias. Las corporeidades y las corpografías habitan la escena actual. Los estudios sobre las imágenes del cuerpo y las producciones que imaginan y construyen cuerpos y alteridades, proyectan imágenes singulares de sí mismo y de un otro (que siempre son del otro en uno y del uno en el otro). Las teorías y las prácticas se han intensificado en proyectos individuales, colectivos, colaborativos, en educación, en instituciones artísticas, en intervenciones urbanas, en investigaciones académicas, en espacios de difusión.

¿Cómo nos reconfiguramos en las sociedades contemporáneas? ¿Cuántas imágenes simultáneas nos representan y representan al

otro, a los otros? ¿Cuántos cuerpos accionan propiciando nuevos escenarios y formas del arte? ¿Cuántas nuevas especies de artes y seres se pueden generar de estas conexiones?

Multiplicidad, heterogeneidad, exceso de cuerpo, exceso de realidades. Cuerpos solos, cuerpos colectivos, vacíos y plenos. Todo aquello que percibimos como realidad, mediatizado por las diversas tecnologías, es atravesado por un cuerpo. Sin duda, en la cibersociedad, en las sociedades actuales, el cuerpo desempeña un papel central y controvertido.

Las artes contemporáneas se mezclan, hibridan sus formas, materias o métodos y usan, mencionan y simulan el cuerpo. Acciones y *performances*, danza, teatro, música, gesto plástico, audiovisual-movimiento, digitalización, virtualidad, interactividad e interconectividad: un conjunto mixto, impuro, mezclado que hace aparecer el cuerpo como materia básica, como referente indiscutible, como dispositivo central.

Los artículos de este volumen, escritos por artistas, docentes e investigadores, recorren diversas manifestaciones de la interacción entre arte, cuerpo y tecnología: video-danza, danza-web, lenguajes híbridos entre las *performances*, las acciones y los rituales y las cuestiones de género, bioarte, arte y vida artificial, intertextualidad e intercorporalidades; en resumen, se trata de reflexiones *sobre la dimensión tecnológica en la expresividad del cuerpo comunicante* a través de las experiencias particulares y múltiples. Los avances tecnológicos han permitido apreciar esta diversidad y estallido de programas, procesos y procedimientos que pueden hacer aparecer al cuerpo desde diversas perspectivas y condiciones de replicación y virtualización.

Estas trasformaciones nos llevan, seguramente, hacia nuevas conexiones que posibilitan la experimentación de nuevas sensaciones y nuevas conformaciones corporales, las que propician, para su comprensión, otras categorías preceptuales, cognitivas y anímicas. Es entonces un tiempo de transformación del cuerpo en materia activa que involucra una conciencia ecológico-mental hacia nuevas competencias emocionales, perceptuales y cognitivas.

María de los Ángeles de Rueda
La Plata, julio de 2011

Toda técnica en la danza es técnica/arte del cuerpo

María Alejandra Vignolo

La dimensión tecnológica en la danza

La pregunta por la técnica en la danza todavía no se ha realizado con suficiente insistencia en un sentido tan amplio como necesario. Pero ¿es lo mismo “técnica” que “tecnología”? Pensando en los usos corrientes, encontramos por lo menos dos acepciones de lo técnico. Una primera asignada a diversos elementos accesorios que hacen a su teatralidad: efectos de iluminación, vestuario, multimedia, etcétera. En tal caso, la danza, está ligada esencialmente a la comunicación del cuerpo danzante, aunque también puede resultar que los efectos de los elementos accesorios sobrepasen en importancia a la expresión corporal (el caso de Loïe Fuller en *Serpentine*, por ejemplo). También se puede pensar lo técnico respecto de los dispositivos de uso como son los arneses, las puntas, etcétera, que producen una ampliación de las posibilidades expresivas del cuerpo humano, como así también, aquellos que inciden y transforman la producción de los movimientos de la coreografía cambiando su fisonomía, por ejemplo el software de PC. En ambos casos, sin embargo, hemos nombrado y pensado la dimensión tecnología en la danza como algo que puede ser separado, en mayor o en menor medida, del cuerpo de la danza; enfatizando o superando el movimiento del cuerpo como el recurso expresivo fundamental de este arte. Aquí la tecnología pareciera no nacer del cuerpo sino de algo que se le adosa desde afuera.

Una segunda acepción de la técnica estaría ligada a los modos de adiestramiento del cuerpo con el propósito de procurar una capacidad: la habilidad del baile. Esta concepción corporal de la técnica responde a un modelo instrumental de sí misma según la cual, el adiestramiento del cuerpo, debe estar subordinado a los propósitos artísticos que distan de identificarse con las combinaciones y los logros corporales. El pensamiento que engloba y piensa la técnica de este modo, es el pensamiento disciplinario, consecuente con la idea de docilidad del cuerpo, en función de la creación de un instrumento apto que lo capacita, lo perfecciona y lo transforma.

Tanto la primera acepción de lo técnico en la danza como aquello que puede ser separado del cuerpo expresivo, como esta última, donde ambos quedan más estrechamente ligados, responden a un pensamiento instrumental y antropológico de la técnica tal como Heidegger describe en su célebre texto "La pregunta por la técnica". En él, afirma que lo tecnológico como dispositivo o recurso utilizable es diferente a la esencia de la técnica que, en sí misma, no es ni instrumental ni antropológica. La técnica es productividad, productividad que no puede controlar el hombre porque él mismo forma parte de ella, la cual al modificarse hace que el hombre se modifique a pesar suyo. En la concepción heideggeriana, la productividad va a estar asociada a la verdad como *aletheia* y esta al producir poético como *poiesis*, de modo que el arte va a ser una pieza ontológica clave, sujeta a una fuerte revisión en su concepción moderna.[1]

La concepción moderna del arte tuvo una mirada instrumental de la técnica, subordinó los procesos técnicos a las finalidades artísticas de la misma manera que en la danza el cuerpo se subordinó al espíritu. Merleau-Ponty (1977: 26) también intenta revertir este pensamiento instrumental en una ontología de la creación que tiene en el arte su base principal,[2] encontrando entre la técnica y el cuerpo una relación de procedencia: "Toda técnica es 'técnica del cuerpo'. Ella figura y amplifica la estructura metafísica de nuestra carne". La noción de *carne del mundo,* le permite a Merleau-Ponty considerar la indivisión del cuerpo

[1] Para un mayor esclarecimiento de la temática remito al texto "La pregunta por la técnica" (Heidegger, 1984).

[2] Hay en la ontología de la carne de Merleau-Ponty una revisión de la filosofía en tanto ser que habla. La filosofía debiera ser para el filósofo la expresión de la experiencia muda, interrogación y creación permanente, nunca distante del entrelazamiento existencial de los seres. En este sentido la relación del pensamiento con el arte se vuelve indivisible, Merleau-Ponty continúa el hallazgo heideggeriano: en vez de buscar explicar el arte por el pensamiento, el pensamiento encuentra en el arte su origen.

y el mundo, una unidad sensible entre “ese Ser sensible que soy yo, y de todo lo demás que se siente en mí” (1977: 307). La carne entendida, como productividad, funciona como un *fenómeno de espejo*, en el cual apariencia y ser se fusionan.

El privilegio dado al cuerpo y a la técnica como su propagación reflexivo-existencial, presenta toda una problematización para un arte como la danza, cuyo elemento principal, el cuerpo, pasa a ser origen y tecnología al mismo tiempo.

Pensar en la técnica de la danza, como *técnica del cuerpo*, no significa otra cosa que desandar concepciones sobre la técnica y el cuerpo, construcciones sobre una danza atravesada por una concepción del arte negadora de su dimensión corpóreo-tecnológica.

Desnudo y disfraz

A comienzos del siglo XX, puede considerarse la oposición entre cuerpo y tecnología expresada en las figuras del desnudo en Isadora Duncan y del disfraz en Oskar Schlemmer. Con la siguiente inquietud: aunque la apariencia de las figuras ofreciera una evidente oposición, en ambas puede señalarse un mismo sentido, el de la consideración positiva del cuerpo. En el planteo de Isadora, el cuerpo humano y la recuperación de sus movimientos naturales presentan la posibilidad de restituirle al hombre su destino esencial, que la cultura moderna había malogrado. Para Isadora la necesidad de llegar al desnudo consciente se convertía en la mismísima piedra filosofal de la danza. En Schlemmer, el cuerpo humano y su transfiguración se colocaban en el centro de una nueva teatralidad, cuyo sentido inherente era el del juego y la fantasía como necesidades imaginarias del alma y de la búsqueda de sentido humano. El bailarín es el encargado de esa representación óptica, abstraída de lo natural, que incide en el ser humano, porque, según Schlemmer, “Obedece tanto a las leyes del cuerpo como a las del espacio” (1995: 259). El disfraz produce una sustitución del organismo por la figura mecánica, capaz de enfatizar, cambiar o reforzar la regularidad orgánica o mecánica. La marioneta y el autómata lejos de ser para Schlemmer la cara de la inhumanidad y la inexpresión y, en un sentido último, el sometimiento del hombre, son “El anhelo de liberar al hombre de sus limitaciones físicas y de aumentar la libertad de movimiento por encima de sus capacidades” (1995: 263).

Tanto en el motivo del redescubrimiento como en el de la transformación del cuerpo humano aparecen como un denominador común que disuelve los valores de la oposición entre desnudo y disfraz. Una profunda crítica a la concepción utilitarista del arte en Schlemmer y del cuerpo en Isadora, los enlaza. Se podría decir que ambos critican las dos acepciones de lo técnico. En el primer sentido, Schlemmer critica el uso accesorio de la tecnología en el teatro y, en el segundo, Isadora se opone no tanto a la transformación del cuerpo sino a su desvitalización en la disciplina. Sin embargo, es dentro de esta oposición donde la danza histórica teje, como emblemas enfrentados, la figura del humanismo contra la del autómata y la enigmática marioneta. Las técnicas modernas, en búsqueda de un movimiento expresivo, realizaron una extensión del significado de estas figuras al movimiento y su funcionalidad. *La mesa verde* (1932) de Kurt Jooss, por su parte, presenta la alegoría de la muerte en la figura de un soldado romano con armadura, a la que se suman los movimientos rígidos y fríos del código académico como un simbolismo desencadenante. La maquinaria de ejecución de los movimientos se asocia a la muerte como una visualización clave para expresar la temática de la guerra que la danza tiene como referente. De este destino inexorable de asociación nacerá el humanismo de la danza moderna en el personaje paradigmático de *la madre* de este ballet y en el organicismo de su movilidad. Pero será en *Las Bodas* (1923) de Nijinska, donde las figuras y el argumento pasan a un segundo plano; una maquinaria coreográfica, combinatoria de movimientos en el sentido de una materialidad autoconstructiva, produce una dramaturgia mecanicista/autómata que desconcierta al mundo de la danza ligado al paradigma expresivo-humanista.

Quisiera señalar, con respecto a estas dos obras, el uso de la técnica como recurso de significación negativa: lo inanimado y mecánico en la abstracción de *Las Bodas* y la muerte en el despliegue danzado de la imagen del hombre-máquina en *La mesa verde*. En esta última, el organicismo del fraseo frente al mecanicismo de las series dibuja la oposición radical muerte-vida. Sin embargo, otra obra, *Petruschka*, pareciera encerrar un sentido de la técnica más hermético. La sujeción y el sufrimiento del personaje-marioneta contienen un aspecto disímil, significativamente diferente del maquinismo inexpresivo en la danza.

Evidentemente estas obras van acercándose a una tematización de la técnica en sintonía con una tematización del cuerpo y del drama en el hombre, que muy poco tiene que ver con el uso instrumental al que habíamos hecho referencia como segunda acepción.

Tomando la sociedad industrial como contexto de época, la máquina empieza a ser señalada como sinónimo de muerte o, simplemente, como opuesta a la vida y, en este último caso, el código de movimiento de la danza clásica encarna una analogía de la misma. Pero esta caracterización historiográfica del ballet como sinónimo de anti-vida es más antigua.

En la historia del arte, la concepción de la unión de la máquina y el arte en un sentido positivo aparece recién con el futurismo; en la danza esta unión existió a lo largo del siglo XVIII, pero desde su negación más profunda. La danza académica, identificada por Noverre con una mecánica carente de alma, fue necesariamente subordinada al elemento expresivo de la pantomima.

Noverre es quien define la valoración de los términos fundamentales en la danza, que se extenderá, más allá de su época, en función de lograr el ascenso de la danza a la categoría de arte.

Noverre y el arte de la danza

La verdadera dimensión tecnológica que a Noverre le interesa enfatizar en la danza es la de la técnica mimética, porque es el único modo en que esta puede definirse como arte, a la par de la pintura, la literatura y la música. Aquí debería sumar una tercera acepción de lo “técnico” en la danza, que por lo general, no se utiliza como tal, porque involucra más una concepción teórica que instrumental sobre el arte. En la danza, hacen referencia a este sentido las nociones de creación, composición o dramaturgia. La mimesis en Noverre no tiene que ver solo con un planteo de verosimilitud, sino que la similitud con la naturaleza está en función de provocar y despertar sentimientos afines innatos en todos los hombres. El problema que se le presenta a Noverre es que el ballet, desarrollado en el siglo XVIII por la Academia, solo le proporciona el *elemento mecánico* y, por lo tanto, debe estar subordinado a la representación de la acción y contribuir a la comunicación de la expresión. Noverre distingue entre movimientos y acciones, de los cuales estas últimas son las únicas que causan verdaderas sensaciones. Por eso, de no existir esta subordinación, el mecanicismo se presenta como un obstáculo para que la danza pueda causar sensaciones y ser, de este modo, entendida como arte. Citemos a Noverre:

> Estaré de acuerdo en que la ejecución mecánica de este arte ha sido llevada a un grado de perfección tal que no deja nada que desear, aún agregaré que en algunas ocasiones posee gracia; pero la gracia no es más que una pequeña parte de las cualidades que debe tener. Los pasos, la soltura y el brillo de su encadenamiento, el aplomo, la firmeza, la rapidez, la ligereza, la precisión, las oposiciones de los brazos a las piernas: he ahí lo que yo llamo el mecanismo de la danza. Cuando todas estas cosas no se ponen en ejecución por el espíritu, cuando el genio no dirige todos estos movimientos y el sentimiento junto con la expresión no le prestan las fuerzas que serán capaces de conmoverme e interesarme, entonces *aplaudo la destreza, admiro al hombre máquina*, hago justicia a su fuerza y a su agilidad, pero este no me hace experimentar ninguna agitación, no me enternece y no me causa más sensación que la que podría provocarme el arreglo de las siguientes palabras: constituye... el... la... vergüenza... no... crimen... y... el cadalso... Sin embargo estas palabras, dispuestas por un gran hombre, componen este bello verso del Conde de Essex: "El crimen, y no el cadalso, constituyen la vergüenza". De esta comparación se debe concluir que la danza encierra en sí todo lo necesario para un hermoso idioma y que no es suficiente conocer el alfabeto.[3] (1956: 72-73)

Su fórmula para el arte de la danza es la de un alfabeto maquinal dirigido por un genio poético que debe conocer muy bien las características de su medio para provocar interés, seducción, agrado. Noverre ensaya un híbrido, el *ballet de acción*, una teoría de la danza apoyada en las categorías de análisis de la pintura y la poesía, donde se combinan la simultaneidad espacial de la primera con la sucesión temporal de la segunda. Mediante la analogía con el cuadro, o más bien con una galería de cuadros, piensa un ballet como una sucesión de escenas que, a modo de los fotogramas, necesitan ser animados desde afuera. Es por eso que Noverre no deja de insistir, en su fórmula de "ballet razonado", en la estructura aristotélica de la exposición, el nudo y el desenlace. Junto con la necesidad en el cuidado de las transiciones de que no se enfríen las escenas, la maquinaria de la danza, la maquinaria teatral toda debe estar al servicio de llevar adelante el calor de la intriga.

[3] El destacado es mío.

El problema que presenta este modelo artístico para la danza es que, en principio, el movimiento del cuerpo, entendido como mecánico, queda al margen de las posibilidades expresivas.

¿Hombre máquina o cuerpo máquina?

Las concepciones filosóficas del siglo XVIII respecto del maquinismo del cuerpo, la naturaleza y el hombre nos ofrecen el contexto desde el cual fueron forjadas las valoraciones sobre la técnica de la danza a lo largo de su historia. El modelo mecanicista, como paradigma físico vigente en el siglo XVII, posibilita a René Descartes explicar, en principio, muchos de los movimientos del cuerpo humano como involuntarios, de manera de no tener que postular al *ánima* como principio vital del movimiento corpóreo. Así nace un modelo mecánico para explicar el funcionamiento del cuerpo en analogía con una máquina, a esto es a lo que Descartes llamó "cuerpo máquina". No hay en los escritos cartesianos referencias al "hombre máquina" porque esto constituiría un contrasentido para su filosofía idealista, asentada sobre la separación del hombre y la naturaleza, del hombre y el animal. Sin embargo, Noverre, en la cita que transcribimos de sus *Cartas sobre la danza y sobre los ballets*, pareciera intercambiar como sinónimos la idea del "hombre máquina" con la del "cuerpo máquina" (elemento mecánico de la danza). Pareciera pensar lo maquinal como lo in-disciplinario (a diferencia de la interpretación de Foucault).[4] La máquina se presenta en Noverre en un sentido políticamente diferente al del mecanicismo servil de la disciplina en la danza, esto es lo que él rechaza, el elemento mecánico del ballet entendido como una maquinaria inexpresiva desubordinada del elemento artístico privilegiado.

El maquinismo del "hombre máquina" subsume bajo lo mecánico al hombre en su totalidad. La técnica como disciplina –segunda acepción– en el ballet de acción significa lo siguiente: un pensamiento del cuerpo que se subordina a un pensamiento de la técnica y esta, a su vez, a un pensamiento del arte del cuerpo en su totalidad. Como bien muestran los análisis de Michel Foucault sobre la disciplina en *Vigilar y*

[4] La interpretación de *El hombre máquina* de La Mettrie por Foucault ha sido positivamente criticada. En ella Foucault le adjudica a la concepción materialista del alma del autor un planteo instrumental del cuerpo poco probable. La relación central que el libro de La Mettrie le otorga al cuerpo y al placer no se condice con el propósito central que surge del análisis de Foucault de la sociedad disciplinaria: la finalidad productiva, utilitaria que encierra la fabricación del cuerpo dócil.

castigar, esta es la única posibilidad de un arte del cuerpo humano en el momento histórico particular de la Edad Clásica. La disciplina es igual a una mecánica del poder, una anatomía política, es política "sobre" el cuerpo.[5]

La disciplina como único arte del cuerpo que se le presenta a la teoría y a la práctica de la danza se basa, siguiendo la lectura de Foucault, en una sujeción del cuerpo desde un doble registro: anátomo-metafísico y técnico-político, y no desde uno único, anátomo-técnico-político, que descarte el elemento metafísico, como aparece en la antropología materialista de La Mettrie.

El hombre máquina de La Mettrie no es una reducción del alma al mecanicismo corporal, sino un tratado sobre el alma como algo indistinto del cuerpo y la relación de este último con la naturaleza. Dice La Mettrie: "El hombre no está formado por un barro más precioso. La Naturaleza no ha empleado más que una sola y única pasta, en la cual ha variado solo las levaduras" (1961: 66). Medicina y moral se emparientan; en este tratado no hay una ley natural exclusiva del hombre como único ser que puede distinguir entre el bien y el mal; la ley natural es un sentimiento que no nos viene de ningún legislador, educación o revelación. También se mezclan en este tratado conocimiento y directivas para un buen vivir, ya que, según La Mettrie, "La Naturaleza nos ha creado a todos únicamente para ser felices" (1961: 66). Placer, atención, curiosidad son los atributos de un pensamiento que solo debe esforzarse en hacernos dichosos. A diferencia del cartesianismo y toda otra filosofía teórica, la experiencia es para el autor, el único bastión/bastón del conocimiento. Por experiencia reconoce en el hombre ser parte de una especie en la cual la ferocidad es uno de sus componentes inherentes, un ser que no ha sido originariamente hecho para ser un hombre de ciencia, ya que cree que ha llegado a serlo solo por un abuso de sus facultades orgánicas. El hombre es un ser manejado por instintos, "un ser que se apega por los beneficios, que se separa por los malos tratos y se va en busca de un amo mejor" (La Mettrie, 1961: 64).

El maquinismo en La Mettrie es sinónimo de organización y ella basta para explicarlo todo, el pensamiento, para él, solo se desarrolla con los órganos, ya que todas las facultades del alma dependen de la adecuada organización del cerebro y del cuerpo en general. "El alma no es, por consiguiente, más que una palabra vana, de la que no se tiene idea alguna y de la que una inteligencia sólida no debe servirse más que

[5] Para una mayor especificación del tema ver "Los cuerpos dóciles" (Foucault, 1996).

para nombrar *aquella parte* que en nosotros piensa"[6] (La Mettrie, 1961: 77). Lo que se deriva de aquí es que el pensamiento no es ninguna idea clara y distinta, el pensamiento es rebasado. El hombre como una máquina, no encuentra, para La Mettrie una definición clara. Frente a esta imposibilidad y a su propia complejidad, casi desde el fracaso, se entrega el hombre al placer y desde este al estudio de la naturaleza.

Resaltan como lo más evidente, como la diferencia fundamental entre la nomenclatura del "cuerpo máquina" y la del "hombre máquina", las dudas sobre la naturaleza del espíritu humano, no sobre la naturaleza del cuerpo, para las cuales la ciencia de la época tenía limitaciones. El enfrentamiento se erige entre el médico y el filósofo, entre la verdad teórica de este último y la práctica del primero.

Un centro no muy claro, las pasiones

El pensamiento disciplinario supone cierta separación, orden y subordinación que también están presentes en el organigrama de los tratados de Descartes. Descartes elabora un tratado sobre el hombre, otro sobre el cuerpo humano y un tercero en el cual expone la relación entre el cuerpo y el alma al que llamó: *Las pasiones del alma*. Allí es donde aparece el principio disciplinario, una psicología de la voluntad a favor del dominio absoluto de las pasiones.[7] Se trata de una lucha entre el cuerpo y el alma donde ese "entre" se aloja en la mismísima alma. Un debate entre el dominio y la inspección de sí y el abandono en la experimentación de sí.

El modelo mecanicista de explicación cartesiano, compartido por La Mettrie, representa una visión desde afuera, "la máquina de la que hablo puede moverse al igual que lo hace nuestro cuerpo" (Descartes, 1990: 43). Pero ese "afuera" también involucra una mirada que *está* afuera y observa. Es la mirada del alma. El alma es esta actitud de observación permanente que se siente afectada en sus pasiones cuando la sangre bombea provocando que las representaciones ópticas de los objetos se distorsionen o perturben a causa de lo que el filósofo define como pensamientos confusos (emociones o sentimientos). En ese caso, el alma debe encontrar la calma, el dominio de sí, contrarrestar las ra-

[6] El destacado es mío.
[7] Descartes define las pasiones como: "todos los pensamientos que son así excitados en el alma sin el concurso de la voluntad" (1944: 171-172) y con *así* se refiere a la acción de las impresiones que excitan el alma.

zones del cuerpo que impiden que esta pueda disponer enteramente de sus pasiones. El alma, dice Descartes:

> puede fácilmente superar las pequeñas pasiones pero no puede dominar las más violentas y más fuertes mientras no se calma la emoción de la sangre y de los espíritus. Lo más que puede hacer la voluntad mientras esta emoción está en vigor, es no consentir en sus efectos y contener varios de los movimientos a que el cuerpo está dispuesto. (1999: 120)

De esto surge que hay un combate en el interior del alma, sobre el que se debe inculcar el ejercicio de la *virtud* como un soberano remedio contra las pasiones. Para Descartes (1999: 160) la virtud es como “una acción de la conciencia que juzga que no pude reprocharse nada porque ha hecho todo lo que ha juzgado lo mejor”. El alma que considera aquí Descartes es el alma inextensa, racional, no sensitiva. Las sensaciones son, por el contrario, efectos, datos, alertas sentidos por el alma. Al alma le toca decidir qué hacer ante la excitación de sentimientos y movimientos que se relacionan recíprocamente en cuanto esta se inclina voluntariamente y juzga lo más soberanamente posible sobre las mismas.

Podría decir entonces que el elemento metafísico, uno de los componentes del doble registro de la sujeción del cuerpo en la disciplina, se presenta como aquello que define el arte del cuerpo, la técnica y toda condición de posibilidad artística para la danza. El esquema metafísico cartesiano, que en su sentido último es un esquema de subordinación del cuerpo al alma racional, es en sentido estricto técnica “sobre”, técnica del alma y no del cuerpo. Por tal motivo, en Noverre, la comunicación simpática entre obra y espectador, que reclama para el arte de la danza como su eje central, tiene pocas posibilidades de surgir de una comunicación originaria en el cuerpo en toda su dimensión sensomotora. Tiene pocas o escasas posibilidades de considerarse, en el pensamiento de Noverre, una técnica del cuerpo expresivo según sus resortes, por fuera de las formas canonizadas del comportamiento humano, de las buenas costumbres.

La expresividad del cuerpo comunicante de la danza, la intuición de Noverre

Si bien, como pudimos constatar, se advierte en Noverre un rechazo al maquinismo in-disciplinario humano, ciertas apreciaciones e incertidumbre planteadas en la segunda carta de su emblemático libro nos llevan a considerarlo como quien inicia una pregunta por la relación entre el movimiento y las emociones, de un modo muy novedoso para la época, que, paradójicamente, lo encamina en la dirección del maquinismo antropológico de La Mettrie. La necesidad de causar sensación, de abrir, en definitiva, la danza a la realidad del sentimiento (proponer: acción, vigor, verdad) hacen que Noverre critique fuertemente la copia del modelo, o sea la figura ejemplar del maestro de ballet presentando rasgos y fisonomías débiles, sin carácter ni pasión a los ejecutantes. Esta metodología impide, según él, el desarrollo de "las gracias naturales" en los mismos, en quienes se ahoga el sentimiento de la expresión que les es propia. El verdadero modelo, debe *sugerir, incitar, provocar* el gesto, que es el medio, según Noverre, por el cual el arte de la danza debe pintar los movimientos del alma.

La clave de la acción pantomima es el gesto, porque es el que debe interpretar, y de esta manera comunicar, los movimientos del alma. La pregunta clave es entonces: ¿cómo es posible en la acción pantomímica, la conexión entre el sentimiento y el movimiento que el gesto supone? Recordemos que el movimiento mecánico está desprovisto de esta cualidad de la acción como provocación.

Aunque el principio del movimiento o de la provocación siempre es pensado por Noverre desde afuera y a distancia –el ballet es considerado como un cuadro, el compositor es el pintor, el pincel es el rostro y los colores los movimientos mecánicos de los que figuran en él–, la realidad del sentimiento requiere una respuesta propia, lo que equivale a decir que los gestos, en la acción pantomímica, no pueden ser fijados por una nomenclatura a priori, sin tener en cuenta la intensidad del "momento de realidad" del cual emanan.

El alma de la danza requiere el concurso del cuerpo. En la medida en que el maquinismo de La Mettrie no concibe el alma separada de cuerpo, puede explicar, como el mismo La Mettrie lo enuncia, los movimientos y deseo que provoca la vista o la idea de una bella mujer, la relación entre los músculos y la imaginación por medio de una sencilla comunicación simpática. Este mecanismo de la provocación, requerido por Noverre para la danza en tanto obra para un espectador, no es otra cosa que la

extensión de aquello que se organiza como propio del cuerpo/alma del hombre. Si bien, es cierto, siguiendo a La Mettrie, "que el alma como principio que tiene su asiento en el cerebro, en el nacimiento de los nervios por los cuales ejerce su imperio sobre el cuerpo" (1961: 82), también es cierto para el autor que hay un imperio de la naturaleza que el hombre no puede cambiar sin resentirse a pesar suyo. "Se toma todo, [...] la razón por la cual el cuerpo del espectador imita maquinalmente todos los movimientos y a pesar suyo todos los movimientos de un buen pantomimo" (1961: 44).

El genio poético de Noverre es este astuto que sabe que debe conseguir con habilidad recrear situaciones, tal que "los cuerpos" de los espectadores, a pesar suyo, se abandonen a las provocaciones ya calculadas de antemano. Como técnica, es técnica en la tercera acepción mencionada, pero, en definitiva, técnica del alma *sobre* el cuerpo, aunque presa de sus emociones. El protagonismo clave de la naturaleza corporal de la danza en este juego de provocación está, de algún modo, implícitamente planteado por Noverre, pero no puede ser reconocido por dos razones: primero, porque la naturaleza corporal es una parte inesencial de lo humano, es mera materialidad instrumental y segundo, porque el mecanicismo del cuerpo –los movimientos o pasos de la danza– se cierra en un todo que desconoce su procedencia de la naturaleza. La idea de la comunicación está presente en el *ballet de acción* de Noverre solo como el producto de una comunicación entre almas, desde un lenguaje del alma. La fórmula de Noverre, que reclama un alma para la danza, no puede pensar en el alma como parte del cuerpo y en este último como parte de la naturaleza. *Dotar, conferir*, etcétera, palabras de Noverre que están lejos de un posicionamiento en el cual la vida pueda interpretarse a sí misma.

Por lo dicho, una técnica del cuerpo no diciplinaria, un arte del cuerpo de otra envergadura, en Noverre, es una intuición ciega.

A modo de conclusión: re-significando la dimensión tecnológica de la danza

Es mucho lo que hay que redefinir para la danza cuando la técnica deja de ser sujeción para pasar a ser descubrimiento, experimentación, su propia productividad. El uso peyorativo de una dimensión tecnológica in-humana –en guerra irreconciliable con el humanismo–, que sobrepasa al hombre y lo subordina, tiene que corresponderse más con la mo-

dalidad de lo disciplinario que con su condición maquinal. Desde la interpretación de La Mettrie vimos cómo la máquina no solo implica organización, o sea lo contrario a lo in-disciplinario, sino también búsqueda y placer en el elemento desencadenante de la sensación, la imaginación y el pensamiento. La naturaleza de la escena en Schlemmer, donde el hombre busca su imagen, el sentido, es técnica del espejo que se diseña sobre esta única *carne del mundo* (tomando la expresión de Merleau-Ponty). El problema de la máquina como paradigma de la tecnología no es un problema en sí mismo, sino lo que deriva de sus valoraciones. Si ampliamos el concepto del cuerpo como máquina al del hombre en su totalidad y, siguiendo una misma línea, a la naturaleza en su totalidad y si, además, pensamos como La Mettrie que esa organización es tan, pero tan compleja que es imposible pensarla con otro instrumental más que el de la experiencia..., entonces podemos leer también, desde la máquina de Descartes (1990: 47), el lugar que la danza encuentra en su esquema, básicamente como técnica del cuerpo. El filósofo sugiere que la máquina "puede ser excitada por los objetos que impresionan los órganos de los sentidos de modo que mueva de otras *mil formas* todos sus miembros".[8] Estas mil formas de los movimientos del cuerpo liberan al mismo de su uso instrumental, en el caso de Descartes ligado a la subsistencia humana. Si retomamos el *dictum* merleaupontiano de que "toda técnica es técnica del cuerpo", entonces podemos decir que la carencia de fundamentos adecuados a una productividad artística en tal sentido fue debida a una inapropiada teoría artística legitimante por fuera del registro sensorial del cuerpo. No siendo así en la práctica, donde, a pesar de todo, la presencia del cuerpo es insoslayable.

Considerar el cuerpo como simiente del arte implica, para la danza, romper con una corporación regida y movida por la doctrina de *ser* un autómata o una marioneta para las ideas. El cuerpo definido disciplinariamente.

Que en la danza no nos hayamos hecho la pregunta por la técnica se debe a que, la que verdaderamente ha imperado, fue pensada como disciplinaria. El verdadero desafío no está en rechazarla, sino en pensar la disciplina de una manera distinta, consecuente con la redefinición de los modos del gobierno en la danza y en el hombre.

[8] El destacado es mío.

Bibliografía

Descartes, R. (1999). *Las pasiones del alma*. España: Folio.
—(1990). *El tratado del hombre*. Madrid: Alianza Editorial.
—(1944). *Cartas sobre psicología afectiva*. Buenos Aires: Editorial Elevación.
Duncan, I. (2003). *El arte de la danza y otros escritos*. Madrid: Akal.
Foucault, M. (1996). *Vigilar y castigar*. México: Siglo Veintiuno.
Heidegger, M. (1984). *Ciencia y técnica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
La Mettrie, J. (1961). *El hombre máquina*. Buenos Aires: Eudeba.
Le Breton, D. (1999). *Las pasiones ordinarias*. Buenos Aires: Nueva Visión.
Merleau-Ponty, M. (1977). *El ojo y el espíritu.* Buenos Aires: Paidós.
—(1970). *Lo visible y lo invisible*. Barcelona: Seix Barral.
Noverre, G. (1956). *Cartas sobre la danza y sobre los ballets*. Buenos Aires: Centurión.
Schlemmer, O. (1995). “Hombre y figura artificial”. En Cirlot, L. (edit.). *Primeras vanguardias artísticas*. Barcelona: Labor.

Cuerpos, discursos y medios tecnológicos en la producción de danza contemporánea

Elisa Pérez Buchelli

Reflexionar sobre las relaciones entre danza y tecnología implica comenzar el análisis con una mirada sobre los conceptos que se presentan. Brevemente y en primer lugar, nos centraremos en las principales categorías de trabajo operativas para este texto, a saber: técnica, tecnología e, implícitamente, cuerpo y danza contemporánea.

Una técnica conlleva un conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte. Implica también una pericia o habilidad para usar esos procedimientos y recursos. De esta forma, en cierto modo, la noción actual de técnica se reconcilia con el concepto clásico antiguo de arte en tanto, precisamente, *techné*. Para los griegos antiguos "el arte consistía en un sistema de métodos regulares para fabricar o hacer algo" (Tatarkiewicz, 2002: 80).

En ese contexto, no solo era considerado arte el trabajo de un escultor, un pintor o un arquitecto, sino también el de un carpintero o el de un tejedor en tanto sus producciones implicaban destreza técnica y métodos. Por este motivo, las artes plásticas eran clasificadas junto con las artesanías y otros oficios, en una misma noción general. De este modo, el concepto de arte –cuya más adecuada traducción del griego, como se sugiriera, sería *técnica*– tenía un significado más amplio que el actual, al incluir, por ejemplo, a la artesanía, y, sin embargo, al mismo tiempo era más acotado, en tanto excluía a la poesía, música y danza (Tatarkiewicz, 2002: 81).

Esta restricción, este “no arte” de la danza, la música y la poesía en la Antigüedad griega, se debía, probablemente, a la carencia de materialidad de las producciones elaboradas, faltando el denominador común del conjunto artístico: no se trataba de una producción en sentido material, ni se regía por reglas, siendo, por el contrario, considerada como producto de la inspiración individual.

Asimismo, estas tres disciplinas artísticas, hoy autónomas y concebidas separada e independientemente, en aquel contexto histórico se daban de manera conjunta, constituyendo una única entidad, conocida como *triúnica choreia* (Tatarkiewicz, 1991: 22).

Esta comprensión particular de las artes implicaba en la Grecia antigua, además de la destreza física indispensable para la producción, una actividad intelectual, es decir, se trataba de entender lo producido. El arte se basaba en el conocimiento y, de este modo, formaba parte del mismo. Aristóteles lo consideró un tipo de conocimiento productivo, elevado, ya que era de carácter general (Tatarkiewicz, 2002: 109). De esta forma, la *techné* se aproximaba a la noción actual de “tecnología”.

“Tecnología”, tal como su morfología lo indica, designa a un ‘conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico’; implica también una suerte de ‘tratado de los términos técnicos’; así como un ‘lenguaje propio de una ciencia o de un arte’ (Real Academia Española, 2008).

De este modo, se impone una primera precisión: no podemos separar las categorías danza y tecnología, porque, en sentido amplio, la danza es ya una tecnología, en tanto saber o conocimiento específico.

Partiendo de estas breves consideraciones, en este ensayo analizaremos aspectos sobre la relación entre el cuerpo, como elemento indispensable de la danza –aunque desde luego no privativo de esta, sino concibiéndolo como mediador de toda actividad artística y humana en general–, y los diversos medios de información –a menudo electrónicos y ya no solo tecnológicos– dentro del campo de la danza contemporánea.

En la actualidad, una de las problemáticas más importantes de la reflexión teórica –especialmente en el ámbito del arte en general o de las artes en particular– es la de despejar categorías conceptuales sobre los elementos de fundamental incidencia en los fenómenos artísticos, o sobre las especificidades de un determinado campo artístico –más allá de las interrelaciones e interacciones que se producen en la práctica–, entre muchos otros asuntos posibles.

Sin entrar aquí en la ardua tarea de abordar los problemas de definición, consideramos, no obstante, algunos casos que ubicamos bajo la etiqueta "danza contemporánea", en el sentido de insertarse históricamente en la tradición disciplinar, valiéndose de los medios habituales de la danza (cuerpo-tiempo-espacio-movimiento), y de que en sus producciones dialoga con los elementos propios de su campo históricamente constituidos.

La danza contemporánea puede ser conceptualizada, en líneas generales, como una forma particular de danza-espectáculo (actividad artística, realizada para ser vista) occidental, cuyos fundamentos, a grandes rasgos, son sintetizados a partir de los postulados generales de la tradición del ballet y de la danza moderna (*modern dance*).

Sin embargo, las influencias de este heterogéneo movimiento dancístico son diversas, y no se reducen exclusivamente al ballet o a la danza moderna. Así, la danza contemporánea plantea una reformulación de las nociones tradicionales sobre los elementos esenciales de la danza, tales como cuerpo, tiempo, espacio y movimiento, entre otros.

Brevemente, de acuerdo con la perspectiva tradicional de la danza espectáculo academicista y de filiación clasicista, los elementos esenciales de la misma son concebidos de manera ideal, es decir, constituyen construcciones mentales definidas en términos cuantitativos, matemáticos: cuerpo delimitado, proporcionado, legible, abierto; espacio matematizable; tiempo cuantificable, entre otros. Asimismo, en los casos de la danza romántica, de la corriente alemana o danza de expresión y de la danza moderna histórica, la danza es concebida como un medio para expresar el sentimiento (Tambutti, 2005).

En directa oposición a estos fundamentos, el movimiento identificable como danza contemporánea surge en Estados Unidos a partir de la década de 1960, vinculado al trabajo de Merce Cunningham y luego llevado a consecuencias ulteriores con las acciones del grupo del Judson Dance Theater –aquí denominadas *postmodern dance*– (Banes, 1980: 7).

Este movimiento encuentra su correlato en Europa –mixturado con sus propias matrices culturales y sus particulares procesamientos de la historia del campo– a través del trabajo de varios artistas. El elemento más significativo tal vez sea su espíritu abierto, cuyas apuestas estéticas continúan siendo reformuladas hasta el tiempo presente. Desde entonces, estas manifestaciones se han difundido en otras zonas, incluyendo América Latina, produciendo hibridaciones locales que dialogan con estas historicidades.

La contemporaneidad de la danza

Acaso uno de los rasgos más salientes de las producciones artísticas contemporáneas sea el corrimiento de las fronteras que tradicionalmente las delimitaran. En este panorama, ubicamos a la danza como arte visual o al arte visual como *performance*.

Si bien las relaciones de la danza con la pintura y la escultura, por ejemplo, tienen una larga y compleja historia, asistimos en esta primera década del siglo XXI a una fuerte preocupación, en las obras escénicas vinculadas al campo de la danza, por construir imágenes más bien visuales que propiamente escénicas. De esta forma está planteada la interacción y el diálogo de la daza hacia el campo de las artes visuales y viceversa (VV. AA., 2003).

En este sentido, nos proponemos examinar brevemente un fenómeno actual: la disolución de los límites disciplinares entre las artes y los desplazamientos de los medios expresivos tradicionales, en un sector importante del arte contemporáneo, al registrarse un punto de contacto en la presentación de imágenes corporales como producto artístico tanto en el ámbito de las artes visuales como en la danza.

Partimos de la constatación de que hoy, en el ámbito artístico internacional, se producen en el campo de la danza algunas obras que dejan de lado el movimiento corporal como lógica de producción artística buscando crear imágenes fijas, más afines al terreno tradicional de las artes visuales, mientras que en estas, desde las últimas décadas, han proliferado proyectos artísticos que se basan en la presentación del cuerpo en tiempo y espacio presentes, elementos antes trabajados casi con exclusividad por las artes escénicas. Estas tendencias han repercutido de manera profunda, a su vez, en el ámbito de producción de la escena latinoamericana.

En la plenitud de la pintura modernista podemos encontrar una realización emblemática en las *action paintings* de Jackson Pollock que, entre otros elementos vinculados a la representación, introduce la noción de performatividad, de la obra como acción corporal, cuya materialidad no es solo el producto, sino también su elaboración. De este modo, la ejecución de la obra visual cobra relevancia escénica; se valoran, entre otras configuraciones, los juegos de luces, sombras, materiales, formas, colores, planos, texturas, imágenes visuales, audibles y táctiles.

En cierto sentido, esta dirección histórico-artística será continuada por el arte minimalista y radicalizada, en pleno auge del *performance art* (Goldberg, 2002), entre otras modalidades, por ejemplo en el largo

y complejo proceso de "desmaterialización de la obra de arte" (Lippard, 2004).

En los últimos años, en este camino de cruces y diálogos, podemos señalar como paradigmáticos la serie de *Piezas distinguidas*, *Still Distinguished* y *Panoramix* de La Ribot, así como *Paso doble* de Joseph Nadj y Miguel Barcelo, por citar apenas algunos casos entre muchos.

Por parte de la danza, existe explícito interés en la función cotidiana del video y la fotografía, siendo esta inclusión a menudo presentada como tendencia. Se utiliza la danza sistemáticamente como un reto a la expectativa disciplinar.

En sus trabajos, La Ribot a menudo presenta un uso de temporalidad real; así como un espacio compartido por el público y la intérprete, sin jerarquías. El evento artístico es realizado por la interacción entre todos los participantes: su recorrido espacial, sus gestos, sonidos, acciones. La significación está dada por los objetos utilizados, así como por la desnudez misma del cuerpo, y no por medio de acciones dramáticas. Se percibe un interés por la fragmentación, por la no-linealidad. Las piezas son –otra vez, aunque ahora con un sentido diferente– una suerte de cuadros, o incluso *motion pictures*, al estilo Warhol.

La Ribot, al igual que varios coreógrafos de su generación y su entorno cultural –europeo–, trabaja además en una lógica próxima a la categoría de *exhausting dance* (agotamiento de la danza), tal como es enunciada por André Lepecki. De acuerdo con este último, el paradigma de la modernidad –el tema del cuerpo en movimiento que es una tecnología propia de la modernidad– se está agotando, la danza como disciplina a través de la codificación del movimiento y la creación bailada está perdiendo vigencia (Lepecki, 2009: 15).

Entonces se ven algunos creadores en la escena europea –además de La Ribot, Xavier Le Roy, Jérôme Bel, entre otros–, que desde el campo de la danza hacen obras en las cuales no bailan, sino que se dedican a reflexionar escénicamente, realizando una suerte de filosofía escénica (Lepecki, 2009: 78) en un diálogo crítico con la historicidad del campo de la danza y del arte en general.

Este encuentro, esta necesidad de cercanía e intercambio, se da, por un lado, a partir del interés artístico por la elaboración discursiva, por la conceptualización escénica, por el aún vigente metalenguaje del y sobre el arte. Pero también, probablemente, a partir de la consideración de la problemática central compartida por todas las manifestaciones artísticas contemporáneas y, tal vez, a partir de un (re)descubrimiento del médium (medio) expresivo esencial, ya no exclusivo de la danza: el cuerpo.

En este marco, están planteadas todas las fichas sobre el tablero de ajedrez.

Relaciones

Más allá de los aspectos señalados y que modelan en gran medida la contemporaneidad de la danza, resulta interesante analizar los supuestos sobre los que se basa la producción artística que utiliza tecnologías electrónicas para la construcción de la obra: ¿por qué es pertinente la interacción con los medios tecnológicos? y ¿cómo se legitima esta opción? Buscando comprender esta interrelación, recorreremos brevemente algunas tendencias.

El primer argumento que se lee en los discursos de algunos artistas que elaboran producciones dialógicas con estos medios es la justificación contextualista/histórica. Esto podría enunciarse de la siguiente manera: los usos tecnológicos son históricos, en tiempos de cultura digital la producción dancística está afectada por ella y, a su vez, esta interactúa e influye en los fenómenos culturales de su contexto específico. De este modo, existe una relación esencial e interrelacionada entre arte-mundo (Santana, 2005: 127-137).

Otro argumento, enunciado por Donald Kuspit, es apelar a la posibilidad de transgredir los límites de la representación, aportada por la inclusión de nuevos recursos, o, dicho de otro modo, a la "búsqueda de nuevas combinaciones que puedan alterar la conciencia [...] las posibilidades electrónicas de combinación y manipulación dan lugar a una ampliación de nuestra percepción" (VV. AA., 2006: 44-45).

Así, cabe preguntarse si la opción por el uso escénico de los medios electrónicos y de los artefactos de la cultura digital es la clave de la creación artística contemporánea, en tanto certero posibilitador de novedades.

La idea del arte como producto creativo es relativamente reciente. Se inscribe en el marco del pensamiento filosófico del siglo XVIII, el cual introdujo un nuevo conjunto de términos, provenientes de la teología. Este vocabulario, sin precedentes en la crítica de arte, fue incorporado por esta para especificar la naturaleza y criterio de las obras de arte recién después de la tercera década del siglo XX, y su notable influencia llega a la actualidad. Así surgen la idea de "contemplación" en la percepción de la obra de arte (*perceptual paradigm*), y la obra de arte considerada como un "mundo en sí mismo" (*heterocosmic model*). De acuerdo con esto último, en la realización de la obra de arte el artista no imita la realidad sensible de la naturaleza –teoría mimética–, sino que imita el poder creativo por el cual la naturaleza produce esa realidad. De esta forma, el artista crea su propio mundo, el cual es una totali-

dad autosuficiente y autogobernada, es decir, una segunda naturaleza (Abrams, 1989).

El concepto de creación ha ido sufriendo transformaciones, cambiando sutilmente su sentido. Ya no se concibe la creación artística como una creación *ex nihilo* (de la nada), sino más bien como hacer cosas nuevas a partir de los elementos existentes. Por otra parte, el acto creativo ya no es exclusivo de los artistas, sino que esta capacidad se reconoce en todos los campos de actividad humana (Tatarkiewicz, 1993).

Otro argumento a favor del uso exhaustivo o la inclusión de recursos mediales como sustento de las obras escénicas parece ser la posibilidad de proporcionar un ambiente sistémico que permita la interacción y la inmersión.

Precisamente, este nexo posible entre la danza y el campo de las artes visuales se presenta en la actualidad como una ecuación posibilitadora de nuevas construcciones discursivas.

Por otra parte, en muchos casos la producción artística está enfocada como "investigación" e intenta aproximarse a las metodologías de construcción de conocimiento del ámbito científico, en tanto la obra vale por su discurso, por los elementos teórico-reflexivos desarrollados por el artista, por el concepto y por lo que descubre, es decir por el efecto que tales acciones pueden llegar a provocar, y no tanto por sus elementos artístico-estéticos. Estamos aún en la lógica del paradigma del arte conceptual.

Apuntes

Las "nuevas" tecnologías de la información han modificado sustancialmente, a lo largo de su historia, las relaciones de las personas con el mundo. En el ámbito de la danza, la incorporación de las posibilidades de mediación tecnológica ha sido amplia y ha brindado nuevas formas de producción artística, así como representacionales. Sin embargo, sus consecuencias no se patentizan solamente en las obras que explícitamente introducen en su discurso escénico la parafernalia tecnológica o electrónica.

En sentido amplio, estas revoluciones tecnológicas han afectado todas las actividades humanas en sus múltiples manifestaciones, entre las que se destaca en la actualidad la de mayor alcance y difusión: la red de redes o Internet, que posibilita la simultaneidad, el intercambio abrumador de informaciones y saberes, el contacto mediado –pero con-

tacto al fin– entre personas geográficamente distantes, en una ubicuidad del aquí y ahora. Estas situaciones y sus consecuencias han llevado a diferentes y novedosas formas de concebir y experimentar el propio cuerpo.

Desde la década de 1960, el cuerpo, pasible de ser problematizado escénicamente, ha sido la gran pregunta para la danza contemporánea. El cuerpo, siempre implicado conceptual y fácticamente para la danza, se transformó desde entonces en tema para la danza, dejando de ser solo un instrumento para metáforas expresivas. Este es un gran legado de la danza posmoderna.

De este modo, el problema de la representación del cuerpo en la danza, aún constituye, en sí mismo –al implicar una crítica y un posicionamiento sobre la historicidad del campo artístico y al conllevar un diálogo con la actualidad tecnológica–, uno de los desafíos de nuestra contemporaneidad.

Bibliografía

Abrams, M. (1989). “From Addison to Kant. Modern Aesthetics and The Exemplary Art”. En Abrams, M. *Doing Things with Texts*. London-New York: Norton & Company.

Banes, S. (1980). *Terpsichore in Sneakers. Post-Modern Dance*. Boston: Houghton Mifflin Company.

Bourdieu, P. (1995). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.

Dickie, G. (1984). *The Arte Circle: A Theory of Art*. New York: Haven Publications.

Goldberg, R. (2002). *Performance art. Desde el futurismo hasta el presente*. Barcelona: Ediciones Destino.

Lepecki, A. (2009). *Agotar la Danza. Performance y política del movimiento*. Madrid: Centro Coreográfico Galego, Mercat des Flors y Universidad de Alcalá.

Lippard, L. (2004). *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal.

Noverre, J. (1945). *Cartas sobre la Danza*. Buenos Aires: Anaquel.

Real Academia Española (2008). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: RAE. En línea: <http://buscon.rae.es/drael/>. Consultado el 19 de noviembre de 2008.

Santana, I. (2005). “Pequena introdução à dança com mediação tecnológica”. *Revista da Bahia*, (41), 127-137.

Tambutti, S. (2005). *Teoría general de la danza*. *Apuntes de cátedra*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras-UBA.

Tatarkiewicz, W. (2002). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid: Tecnos.

——(1993, julio-diciembre). “Creación: historia del concepto”. *Criterios*, (30). En línea: <http://www.criterios.es/revista.htm>. Consultado el 15 de noviembre de 2008.

——(1991). *Historia de la estética. La estética antigua*. Madrid: Akal.

VV. AA. (2003). *Cuerpos sobre blanco*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

VV. AA. (2006). *Arte digital y videoarte*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Cuerpo e intertexto, la corporeidad como manifestación abierta en la obra de videodanza

Susana Temperley

Hacia la construcción del "objeto"

Resultado del trabajo interdisciplinario de realizadores de cine y video junto a coreógrafos y bailarines de todo el mundo, la videodanza ofrece un campo de estudio muy rico en matices y casi inexplorado.

El enfoque predominante metaforiza, en una suerte de intercambio, la relación entre el ojo, la cámara y el cuerpo. En estos casos el punto de vista (ojo-cámara) pertenece al coreógrafo –en sentido amplio, entendido como el director y responsable de la obra– o, en todo caso, la cámara es el *partenaire* del cuerpo en la danza, siendo el escenario el soporte digital.

Por ello, la mayoría de los ejercicios de clasificación discursivos efectuados hasta el momento sobre la videodanza conllevan una reducción semántica del objeto. En tal sentido, es paradigmático el apócope "danza" usado habitualmente para la cámara, el cual restringe tanto el tipo de expresividad de movimiento –exclusivamente un cuerpo que danza–, como la relación unidireccional en el encuentro entre la cámara y el cuerpo.

Ahora bien, al intentar buscar nuevos caminos para el análisis de la videodanza, que trasciendan la descripción y la referencia poética y respeten la complejidad de este modo de expresión, además de preguntarnos cuál es la razón, por ejemplo, del relegamiento –intencional

o no– de la música y el sonido a un segundo plano, podemos recurrir al marco general dado por el videoarte.

Así, partimos de una pregunta previa: ¿qué es el videoarte?, pues muchas de las cuestiones que hacen tambalear el paradigma de la danza –volcado a este nuevo formato, que origina discusiones casi irresolubles sobre el papel de la cámara y del cuerpo– se encuentran ya planteadas en la reflexión sobre este lenguaje.

La crítica del videoarte tiende a señalar y analizar aspectos referentes a operaciones multidimensionales relacionadas, por ejemplo, con la mixtura de códigos, los modelos complejos de enunciación y polifonía dados por la yuxtaposición de imágenes y los efectos de sonido. Estos palimpsestos dotados de estructura y lenguas individuales revelan posibles efectos de sentido que trascienden la capacidad o voluntad del artista.

Ahora bien, al considerar las obras audiovisuales donde el cuerpo y su movimiento intervienen como principal elemento de manipulación –además manifestarse en cuanto tema de la obra– habría que planear de entrada las mismas cuestiones que para el videoarte. Así, el punto de partida consistiría en no perder de vista el hecho de que la videodanza es una forma más de videoarte y, en consecuencia, la intervención de la corporalidad ya no se vería como uno de los polos en juego permanente. En este caso, el cuerpo no presenta un rol significativo en el nivel material, pero sí en el del contenido. Si esta es la dirección que se toma, se vuelve necesario establecer una diferencia de base con respecto al enfoque predominante: eje cámara-cuerpo o cuerpo-cámara. La aparición de uno o varios cuerpos en la imagen no complejiza la materia de la expresión, ya que podría tratarse de cualquier otro objeto en movimiento tomado por la cámara: una pelota, una soga e incluso figuras abstractas que adquieren espesor a través de su organización sintagmática.

En otras palabras, si la videodanza es una forma más de videoarte, las denominaciones “videodanza” o “videoarte” manifiestan una cuestión de grado –de presencia del cuerpo en movimiento– y no de estatuto.

Sin embargo, desde una perspectiva más amplia no debemos perder de vista que, efectivamente, la cuestión del registro del cuerpo ha sido y sigue siendo de interés central en el campo de las artes, la semiótica y otras disciplinas abocadas al estudio de los objetos culturales. El cuerpo, en tanto sustancia captada por cualquier dispositivo –cine, video, grabación auditiva, etcétera–, tal como señala el semiólogo Oscar Traversa (2001), no puede ser considerado un objeto más, pues nunca se

producirá el mismo efecto al registrar con una cámara una materialidad cualquiera –por ejemplo, una manzana– que al registrar el cuerpo de una persona.

En síntesis, el rol simbólico del cuerpo humano en nuestra cultura se instaura de manera contundente en la producción de sentido de la obra audiovisual. Partiendo de este razonamiento, es desde donde se pueden explicitar con mayor claridad los diversos modos de manifestación de la corporalidad en la videodanza, e incluso plantear hipótesis sobre los posibles efectos de sentido de la presencia de este cuerpo en la instancia de reconocimiento y, entre ellos, los que parecen reconocer un cuerpo propio de la videodanza.

El "gusto neobarroco" y el dispositivo técnico: dos conceptos fundamentales hacia la figuración (y desconfiguración) de lo corporal en videodanza

Al tratarse de discursos complejos o híbridos, parece conveniente partir del concepto de "gusto neobarroco" que introduce Calabrese (1987), como el carácter estético de la época actual, que atraviesa los textos y objetos culturales.

En el análisis de la videodanza hemos de tener en cuenta la idea "totalidad versus fragmentación", como una nueva concepción neobarroca de las relaciones entre el ojo y las cosas, y de los procedimientos retóricos de manipulación del cuerpo por medio de técnicas diversas, frecuentemente empleados por sus realizadores; todo ello a la luz de la noción de "dispositivo técnico".

Por otra parte, resulta pertinente hablar de "lo corporal" más que de "un cuerpo", pues lo corporal –o la corporalidad– señala una naturaleza más que un estado, y es justamente esta naturaleza la que aparece en la videodanza, dejando abiertos los campos de representación y figuración a la sintaxis individual de cada obra.

En este sentido, el cuerpo es el centro articulador de la obra en su aspecto vincular, y lo corporal atraviesa e integra el discurso como un referente temático, pero también, en tanto su ser tangible, como soporte del movimiento. En ambas acepciones se trata de un concepto que se presenta siempre abriendo lazos de sentido posibles como material manipulable, de forma libre en cada obra.

El cuerpo como material de experimentación estética

De acuerdo a lo dicho, podemos comprender la afirmación del teórico y realizador de videodanza brasileño Alexandre Veras:

> Creo que la definición de Videodanza no es un lenguaje específico y tampoco un nuevo género. Se trata sí, de la invención de un espacio de investigación que explota las diversas relaciones posibles entre la coreografía, como un pensamiento de los cuerpos en el espacio y el audiovisual, como un dispositivo de modulación de las variaciones espacio-temporales. En este sentido un Videodanza no es diferente en naturaleza de otros trabajos audiovisuales, su diferencia se asegura en la centralidad que la relación del cuerpo con el movimiento en el espacio-tiempo logran en la concepción del trabajo. (1997: 167)

A partir de este punto de vista, Veras define a la videodanza como una zona abierta a la experimentación más que como un género artístico acabado.

Podemos agregar que, en esta experimentación, el cuerpo actúa como material para indagar posibilidades poéticas novedosas, dentro de los límites de la técnica de registro y edición, y de las posibilidades del soporte digital, es decir, de algo que va más allá de la destreza del bailarín o de la *performance*, y que, sin embargo, se alimenta de ellas.

Pero hay más, el material abierto y manipulado mantiene su naturaleza corporal más allá de estas operatorias. En concreto, el espectador de la obra sabe de la naturaleza del objeto registrado por la cámara de tal forma que, ante un cuerpo danzante que es desmenuzado, suspendido, etcétera –por ejemplo, en un paisaje desértico–, funde el aspecto estético de la imagen con el simbolismo de ser un cuerpo humano vivo, en medio de la nada.

En otros casos pueden observarse videos que efectúan construcciones abstractas, que evocan sensaciones o construyen universos desconocidos e indefinibles o, por el contrario, muy familiares –ejemplo: el útero materno–, tomando como materia de expresión al cuerpo frente a la cámara. En ellos este último pierde su personalidad para ser causa de formas inclasificables, latentes, o movimientos que generan un fuerte contraste por pertenecer a un cuerpo singular –manifestación física de una persona– y ser, a la vez, abstracción.

Así, el rol simbólico del cuerpo humano en nuestra cultura interviene de manera fundamental en la producción de sentido de cualquier discurso y, por supuesto, también en la videodanza. Y es desde este enfoque que resulta interesante reflexionar sobre él, indagando en operaciones de reenvío metonímico (Verón: 1987) y su producción de vínculos particulares, por ejemplo la mirada a cámara/al espectador, la interactividad que conjuga el cuerpo del *performer* con el del público, etcétera.

Corporalidad e intertexto

El carácter convocante de la videodanza respecto de otros universos discursivos permite afirmar que cualquier mirada sobre ella –en tanto forma discursiva de experimentación– no puede ignorar otros discursos experimentales, realizados según determinaciones de estas materias significantes que se encuentran entre sus condiciones de producción.

Con respecto a la presencia del cuerpo en el arte contemporáneo, resulta de especial interés observar cómo se manifiesta la corporalidad en otras expresiones que han adoptado al cuerpo como objeto de exploración y manipulación, obras declaradas en varias oportunidades como transgresoras e incluso pornográficas por hacer uso del cuerpo como materia, en todos los sentidos de la palabra, trascendiendo lo puramente estético, tal como señala Kauffman:

> El cuerpo es la base materialista, un campo metodológico para investigaciones sobre política, historia e identidad. El cuerpo es simultáneamente evidencia y testimonio material del proceso de metamorfosis aquí incorporado. Esa metamorfosis es el resultado de innovaciones radicales en la ciencia, en la medicina y en la tecnología. (1997: 13)

Esta línea se manifiesta en los trabajos de numerosos artistas de campos diversos, entre los que no queda, por supuesto, exenta la obra de Merce Cunningham ni tampoco el cine de Peter Greenway. Estos, junto a otros numerosos y grandes nombres, forman la antesala de la videodanza de manera directa o indirecta. Incluso es posible afirmar que en ella se incluyen trabajos que pueden ser reconocidos o al menos relacionados con el llamado Nuevo Teatro más que con la danza.

Pero, además, considerando el carácter fragmentario, de yuxtaposición, de cita y exceso propio de lo neobarroco, sería necesaria una mirada sobre aquello que la videodanza evoca más allá del cuerpo y su

figuración y que, sin embargo, se articula con este produciendo un efecto de pastiche, desde el lenguaje verbal y pictórico: formas gráficas y de recursos retóricos de animación digital, leyendas, diálogos y monólogos de los *performers*, instrucciones ad hoc destinadas a la inmersión del espectador en la obra, o desde las temáticas convocadas completamente ajenas al universo artístico, como, por ejemplo, campos de desempeño social cotidianos.

Estas operaciones diversas que reúnen una multiplicidad de discursos de universos heterogéneos nos hablan de la ausencia de una sintaxis formal de la videodanza y de su libertad expresiva, en otras palabras, se trata de concebir la naturaleza intertextual de la obra, determinada por su carácter aglutinador y a la vez expansivo, en la que la corporalidad como materia ocupa un lugar central.

Los sentidos corporales en nuevos escenarios

Estudiar la corporalidad en videodanza es estudiar también aquel cuerpo en situación de expectación frente a la obra.

Tomando esta nueva expresión, que es tanto corporal como audiovisual, como instancia que vincula lugares distanciados, en cuanto a espacio o momento, en lo relativo a su recepción, debe analizarse el tipo de espectador que la misma construye. En este sentido, la fusión de dispositivos y lenguajes abre la posibilidad de llegada a un público tan vasto como heterogéneo en cuanto a preferencias de consumo estético.

Y aún más, la conjunción del cuerpo, los nuevos escenarios y el registro audiovisual –en el que la experimentación con la música, el sonido e incluso el diálogo son elementos determinantes– evidencia una nueva configuración de sentido y, por consiguiente, la posibilidad de nuevos vínculos entre el *performer* y el espectador.

Como señala Traversa al referirse a la noción de dispositivo, las configuraciones genéricas de sustitución –“el enunciado”, en términos lingüísticos– no se modifican sustancialmente a lo largo del tiempo en comparación con las configuraciones genéricas de contigüidad –“la enunciación”– es por esto que son las más interesantes para analizar, ya que constituyen la novedad y, a su vez, el origen de nuevos sentidos.

Así, si tomamos la obra de videodanza en su complejidad –cuerpo, escenario, cámara, sonido– observamos un nuevo régimen vincular que se expande e involucra, incluso, al público. Se trata ahora de un espectador, en la sala, que puede encontrarse con una obra audiovisual

cerrada en la pantalla, o con una obra en plena gestación, fugaz, en la que él mismo participa mediante sus propios gestos, por ejemplo con la instalación de sensores de movimiento que registren la expresión del espectador y la sumen a la obra, generando una apertura hacia lo fortuito.

Conclusión

El cuerpo de la videodanza se expande hacia dos direcciones nunca antes exploradas:

– Hacia un afuera, constituido por los nuevos escenarios –la calle, un paisaje montañoso, la costa bañada por el mar, etc.– que sirven de suelo e incluso como agentes activos en la performance del bailarín: es el caso de *Agua*, video que puede considerarse como obra fundacional de este tema al menos en el plano local.

– Hacia el interior, en un acto cuasi reflexivo: la fragmentación, disolución, fusión y choque de los cuerpos en interacción generan nuevas relaciones consigo mismos y abren la posibilidad hacia nuevas representaciones de lo corporal. No se trata de un mero trabajo de edición que podría considerarse de interés solo para los videastas, por el contrario, se encuentran involucrados cambios empíricos en los cuerpos –a nivel coreográfico, de forzamiento y de ruptura– guiados por la experimentación y la búsqueda de nuevos límites para los mismos.

A esto se suma el carácter simbólico del cuerpo. La consideración de lo corporal en tanto objeto de registro casi privilegiado por cualquier dispositivo: cine, video, grabación auditiva, etcétera.

En resumen, no hablamos de cuerpo sino de corporalidad, no vemos un objeto cerrado, sino una continuidad entre cuerpo y dispositivo que permite generar relaciones de sentido dinámicas y abiertas:

- El cuerpo como núcleo del vínculo entre la producción y recepción de la obra.
- Lo corporal como material de manipulación y experimentación estética; hemos nombrado solo dos posibilidades ya concretadas en obras, pero hay muchas más –ya descubiertas y por descubrir– que pueden generar un sentido peculiar al fusionar el carácter de soporte material con el de ser la manifestación de una persona en el mundo.

- Lo corporal como convergencia de "retazos" y citas provenientes de discursos heterogéneos y generadores de universos de sentido disímiles.
- Los sentidos del cuerpo que consume la obra, involucrados en la construcción de sentido de la misma. El lugar de *partenaire* que se propone al espectador, o incluso su participación protagónica en las instalaciones, lo colocan en un lugar central para la producción de sentido planteada a partir de cada obra.

Las líneas precedentes han intentado señalar algunas direcciones en la búsqueda de una formalización del estudio de la corporalidad como materia prima y de la figuración del cuerpo en las obras de video-danza. Así, mirar al cuerpo de la videodanza es concebirlo como lugar de llegada y como punto de partida de procesos de producción de sentido ilimitados, en los que la naturaleza física de quien percibe la obra se ingurgita dentro de los movimientos de convergencia y punto de partida hacia nuevos procesos de producción de sentido.

Bibliografía

Bernard, M. (1980). *El cuerpo*. Buenos Aires: Paidós. (1.ª ed.1976).
Calabrese, O. (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
Genette, G. (1989). *Palimpsestos*. Madrid: Taurus.
Kauffman, L. (1997). *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y en el arte contemporáneo*. Valencia: Frónesis Cátedra.
Le Breton, D. (1995). *Antropología del cuerpo y modernidad.* Buenos Aires: Nueva Visión.
Mitoma, J. (comp.) (2001). *Envisioning Dance on Film and Video*. New York: Routledge.
Traversa, O. (2001). "Aproximaciones a la noción de dispositivo". *Signo y Seña*, Revista del Instituto de Lingüística, Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
Veras, A. (2007). "Kino-coreografías. Entre el Video y la Danza". En VV. AA. *Danza en foco*. Río de Janeiro: Ed. Zit.
Verón E. (1987). "El cuerpo reencontrado". En Verón E. *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.

Insumos para una vertebralidad en análisis de la Video_Danza[*]

Diego Carrera Araujo

Indudablemente, ninguno más seguro entre los resultados de la estética que el que nos enseña a distinguir en la esfera de lo relativo, lo bueno y lo verdadero, de lo hermoso, y aceptar la posibilidad de una belleza del mal y del error.

José Enrique Rodó - *Ariel*

Intro

Desde las primeras experiencias de los hermanos Lumière y el Kinetoscopio de Edison, entendidas como la fotografía en movimiento, ya existen registros de danza para una cámara. Estos ensayos consistían en registros de un movimiento con cámara fija, un registro en el cual la significación estaba dada exclusivamente por la interpretación de una coreografía y en general de un simple movimiento de pocos segundos. La cámara oficiaba de *espectador teatral* con un punto de vista fijo captado por una lente de foco largo.

[*]Este artículo ha sido publicado, con imágenes, en versión pdf, en línea: <http://cuerpo y tecnologia.files.wordpress.com/2008/12/insumos-para-una-vertebralidad-en-analisis-de-video_danza.pdf>. De acuerdo a lo anticipado en la nota a esta edición, se respeta el texto original.

¿El cinematógrafo nació como collage divergente de una cabeza de Meliès en un cuerpo de Lumière? Para cumplir con este destino contrariado, en este ser abiertamente bastardo se anudan y se combaten sin jamás excluirse eternamente, la energía del espectáculo y la tensión de la escritura por la vía de la atracción de feria, el telón pintado, el índice apuntando, la pantomima, la marca energética, la foto-coreografía, el reloj a manivela, la óptica geométrica, el teatro de sombras, la cinta perforada, la gimnasia, la disolución de huellas, la producción de espirales, curvas y volutas, sin olvidar el fusil para condensar el tiempo de E. J. Marey ... Gran fárrago de sueños solo comprensibles en los orígenes del cine.[1]

Paralelamente, en la competencia por desarrollar el *kinetoscope* (y en lo que tiene que ver con la danza) Thomas Edison registró a Jese Cameron, Anebelle, a la Princesa Rajah y a Ruth Dennis. Pero siempre desde el punto de vista del espectador de teatro. *Una nota sobre la primera exhibición –el 23 de abril de 1896– de la versión de proyección de Edison de un* kinetoscopio *llamado Vítascope*[2] *menciona a "las hermanas Leigh en su danza del paraguas. El efecto era el mismo como si las muchachas estuvieran en el palco escénico; todas sus sonrisas, saltos y giros eran vistos". Edison filmó danzas muy sencillas, aunque mecánicas y repetitivas, convenientes para el formato circular de los antiguos cines, donde, para el asombro del público, la foto se movía y se podía ver repetidamente otra vez.*[3]

El video_danza (o en la nomenclatura inglesa *screendance* o *dance for screen*[4] que amplía el término), puede buscar entonces sus antecedentes a fines del siglo XIX, seguido por el *Ballet Mecánico* de Léger, el Ballet Triádico de Schlemmer, las experiencias del Dada y el Surrealismo, la incansable Martha Graham hasta llegar a la pionera Maya Deren, quien concibió coreografías a ser relatadas directamente para el cine. Llegaron entonces las comedias musicales llevadas al cine, hasta que en los sesenta los *happening* y el arte de acción dieron un nuevo cuestionamiento al cuerpo en movimiento. La sociedad Paik Cunningham-Cage dio un nuevo rumbo a la *puesta en escena* de danza y tecnología. Pero es la Danza Contemporánea la que expande las fronteras del cuerpo devenida en video_danza.

[1] Comolli, *Filmar para ver*, pág. 65.
[2] La nota de referencia fue publicada por el *New York Dramatic Mirror*, Vol. 35, n.º 905 (2 de mayo de 1896).
[3] *Dança em foco Volume 1, Dança e tecnología*. Ed. Instituto telemar, Rio de Janeiro, 2006.
[4] En español danza para la pantalla.

La Danza Contemporánea en la Universidad

Una de las características de la Danza Contemporánea actual es su permanente evolución, no solo en sí misma, sino por su capacidad vinculante con otras artes (teatro, video, música y nuevas tecnologías en general). Sin embargo, los paradigmas utilizados para su análisis no han sido del todo profundizados. El presente texto se enuncia a punto de partida la ya insoslayable inclusión de la danza en el sistema académico. Inclusión muy dispar en nuestra región. [5]

En los últimos años se produjo un incremento del interés de los jóvenes por este arte, lo que implicó que surgieran en todos los países de Latinoamérica, una cantidad importante de talleres e institutos dedicados al tema. Varios bailarines y coreógrafos, en general formados en el exterior, se volcaron a la docencia. Sin embargo, este tipo de enseñanza, que reconozco fundamental para la difusión de la danza, busca muchas veces adiestrar en técnicas del movimiento pero no contempla la formación integral de los creadores. Donde la estética, el análisis, la investigación y todos sus problemas derivados no se consideran materia de estudio.

Se ha vuelto entonces necesario crear carreras universitarias en danza, cuyo objetivo sea la formación integral de un artista capaz de desarrollarse en todos los temas vinculados al cuerpo en movimiento: sicología del movimiento, estética y semiótica de la danza, anatomía, fisiología, cinesiología, estructuras rítmicas y sonoras, improvisación, expresión corporal, análisis, percepción musical, temporalidad, formulación de proyectos, danza y multimedia, etcétera. Tanto Brasil como Argentina, y en gran medida Chile, han desarrollado en el ámbito público y privado carreras universitarias de danza. Uruguay se encuentra al final del lote, con una licenciatura en trámite de aprobación pero que aún no tiene una financiación. Al otro lado de la línea existe la Universidad de Tucumán, que cuenta con más de cuarenta años de trabajo en el tema. Aquí es donde encontramos desarrollado en conocimiento de video_danza. Ya sea como una materia más o un postgrado.

[5] Defino región a Chile, Argentina, Uruguay, Brasil y Paraguay. No porque esto no suceda en el resto de Latinoamérica, sino porque a fines prácticos mi investigación está centrada, mayoritariamente, en estos países.

El espíritu crítico

Con este panorama resulta más que fundamental comenzar a investigar en métodos de análisis en video_danza. La formación universitaria en danza debería proveer al estudiante de elementos conceptuales que vayan desarrollando un espíritu crítico capaz de cuestionar su propio devenir creativo, donde la reflexión vaya de la mano con el hacer.

La creación en video_danza ha sido abordada desde el punto de vista de bailarines, coreógrafos, videastas, cineastas, artistas multimedia y otros más. Sin embargo su posterior reflexión ¿desde dónde se aborda? No se conoce un corpus que la abarque. Ha sido vista y revisada por la crítica, pero en general haciendo uso de paradigmas que vienen de lo coreográfico o de lo meramente técnico inherente a la danza.

Aquí podemos objetar en el entendido que la video_danza no consiste en el mero registro de una coreografía. *La danza para la cámara recubre los cuerpos enfermos, en algunos casos reinventándolos y re-corporeizándolos, objetivándolos o re-materializándolos (para invertir el término de Lippart) en el proceso. La documentación de danza, que registra una coreografía tal como resulta de una ejecución en vivo, está sometida a las varianzas de esa ejecución. La coreografía plasmada por la cámara difícilmente es la que el coreógrafo siente como la versión definitiva. En cambio la danza creada especialmente para la cámara no está verdaderamente fija como una performance en vivo; está siempre en el proceso de transformarse.*[6]

La intervención de la tecnología en la danza, no resulta ser un paso más, o el agregado de un artilugio que algunos puristas desprecian. *Que la máquina-cine fabrique para nuestro uso otra percepción del espacio y del tiempo que aquella(s) que ponemos en juego en otras experiencias sensibles, infiere una suerte de poder "no humano" o "extra-humano" de la máquina cinematográfica. Poder que como el de toda máquina es a la vez deseado y temido por quienes mantienen relación con él.*[7] *Sin embargo, la danza con mediación tecnológica, deviene de la normal relación del cuerpo con el ambiente cultural. La tecnología forma parte de la cultura, y esta modifica al cuerpo, tanto como el cuerpo interviene para modificar la interface cuerpo-máquina.*[8]

[6] Ver Rosenberg en *Apreciaciones sobre la danza para la cámara y manifiesto*. Dança em foco. Volume 1.
[7] Cuadernos de Cine. Colección dirigida por Eduardo A. Russo, Ediciones Simurg, Buenos Aires, 2002.
[8] Ponencia "Máquina y Cuerpo" por Magalí Pastorino y Diego Carrera.
<http://www.danzaballet.com/modules.php?name=News&file=article&sid=2017>;

Por tanto intentar analizar video_danza a punto de partida de una creación coreográfica omitiría elementos.

Lo que seguidamente se propone es enfrentarse al acto creativo a punto de partida del lenguaje que ha sido utilizado para su concepción, en este caso el video.

Dos casos

Como docente de video muchas veces en el pasado tuve que enfrentarme a estudiantes que decían *yo voy a trabajar en digital, o voy a usar tal cámara que es la mejor*… y sin embargo, cuando los cuestionaba sobre la idea que querían llevar al video y por qué no podían expresarlo con tanta seguridad. Cambiar este concepto y demostrar que una buena idea puede contra cualquier tecnología no siempre es fácil de comprender por parte de los estudiantes que dan sus primeros pasos, en esos casos suelo desafiarlos a utilizar mi vieja VHS M5000.

Basado en estas experiencias elegí dos videos muy distintos entre sí, pero que considero tienen en común la economía de medios pero con una idea muy buena. Por un lado, el video_danza **Fora de Campo** de Cláudia Müller y Valeria Valenzuela y por otro, **Pieza para Rostro y Espalda** de Alejandra Ceriani, ambas piezas del 2007.

Sobre el primero las autoras dicen que *Fora de Campo parte de la experiencia de entregar danza contemporánea en lugares donde no es esperada, buscando espacios desapercibidos, brechas en la cotidianeidad. La video_danza propone una reconstrucción de este acontecimiento a través de la mirada de quienes lo vivenciaron, internándose en lo que perdura en cada uno después del paso de ese cuerpo en movimiento. El rescate del punto de vista del observador torna presente a la obra, que permanece fuera de campo.*[9] Se trata de un acercamiento al video_danza que podríamos llamar documental, porque narra el trabajo de un delivery de danza a través de quienes lo reciben.

El segundo no tiene un carácter narrativo sino que muy por el contrario está más bien apoyado en su carácter plástico. Con una economía de recursos consistente en una cámara *web*, un PC y una lamparilla doméstica. Sobre el proyecto Ceriani dice que *Webcamdanza indaga sobre la relación entre cuerpo y dispositivo a través de la creación de*

<http://www.danzaeinterfacechile.com/index.php?option=com_content&task=view&id=30&Itemid=36>.

[9] Texto que acompaña al DVD "Fora de Campo", Müller, Valenzuela. Producido por Rumos Itaú Cultural Dança 2006/2007.

'piezas audiovisuales' dentro del género video_danza componiendo lo que podría denominar como: una coreografía del gesto digital. Esta exploración digital permite documentar el cuerpo real y transformarlo frente a las posibilidades técnicas de registro de la cámara Web y el software de edición.[10]

La idea es intentar organizar el mismo concepto de análisis para dos obras muy diferentes.

Ejemplo 1. "Fora de Campo"

Ficha técnica
Idea, producción y dirección: Cláudia Müller y Valeria Valenzuela
Dirección de fotografía: Phillipe Guinet
Edición: Valeria Valenzuela
Sonido directo: Pedro Rodrigues
Duración: 6:30 min
Fecha: Río de Janeiro 2007

Aspectos preliminares

Como presentación y breve descripción, decir que el video aborda la idea de un *delivery* de danza, donde el cliente llama para enviar una coreografía como obsequio a otra persona. Sin embargo nunca vemos al cliente ni a la persona que lleva la coreografía mientras la ejecuta. Es decir, el video intenta transmitirnos una acción que siempre está fuera de campo.[11]

Este video es muy interesante en su manejo formal porque podemos leerlo a través de varios planos simultáneamente, como un metalenguaje. Es preciso aclarar que el concepto de por sí ya tiene varios planos de creación, porque este proyecto se inició con una obra, una puesta en escena diferente al video.[12] Sin embargo, lo que aquí me preocupa y voy a tomar en cuenta es solamente el producto video, esto es importante

[10] Lic. Alejandra Ceriani.

[11] El concepto de fuera de campo es propio del cine y la fotografía, aunque podríamos aplicarlo a cualquier tipo de imagen. El paradigma clásico de representación busca convencer al espectador de la no existencia del artificio. En el cuadro de video vemos un recorte, un rectángulo que deja parte de esa realidad fuera de la vista. Sin embargo, el fuera de campo puede hacerse explícito cuando el personaje señala, mira o dialoga con alguien que está fuera del encuadre.

[12] El concepto que manejo de puesta en escena es el de Comolli; un tercer plano del cine que hace posible su significación a través de un tercero que modifica la obra en tanto espectador.

porque algunos aspectos se explican desde la obra o *performance* pero no son revelados en el video, aquí será tenida en cuenta exclusivamente la información que el video presenta.

Un primer plano sería documental, que cuenta los recorridos en sí y las entrevistas. Otro podría ser el plano del concepto o forma de representación, desde el artilugio del fuera de campo mostrar una acción coreográfica que no se ve. Finalmente, en el plano plástico, las autoras tratan de mostrar imágenes que visten con cierto descuido, con una cámara en mano, inquieta, en general utilizan la luz disponible. Sin embargo, en una mirada más atenta es fácil descubrir cómo nada está puesto al azar, ese *descuido* es una opción estética muy medida, donde todo confluye en un plano emotivo.

Desarrollo

El video comienza abruptamente y lo hace con una incógnita ¿qué están viendo? Siete rostros en primer plano, se ven uno a la vez durante tiempo variables de tres a seis segundos están atentamente mirando algo, no sabemos qué es. Lo importante de este comienzo es que ya plantea (o nos adelanta) todos los planos de lectura que mencioné antes, todas las reglas de juego para entender el video están en estos segundos iniciales.[13]

-El documento: alguien como cualquiera de nosotros observa algo.

-El fuera de campo: sabemos que alguien fuera del encuadre de la cámara se está moviendo, esto lo determina el vaivén de la cara de los personajes siguiendo al (oculto) *performer*, más el sonido del movimiento y la reaspiración de quien ejecuta.

-El plano emotivo: las caras son de asombro y a veces de cierta emoción.

Es posible asegurar que lo coreográfico existe, está en los ojos de estas personas. En relación a lo que definimos como aparente *descuido* aquí también queda evidente. Mientras que las imágenes son muy despojadas visualmente fueron meticulosamente elegidos primeros y primerísimos planos y los rostros están intercalados en un concepto que podría denominarse *fuera de campo central*. Es decir, el primer rostro mira algo que sucede a la derecha, el segundo mira hacia la izquierda, el tercero a la derecha y así sucesivamente hasta que el séptimo hace un recorrido de izquierda a derecha, este recurso en apariencia simple

[13] Video en línea: <http://www.youtube.com/watch?v=AayDB7j5TDw>.

(como en todo el video) genera en el espectador una atención especial sobre quién ejecuta la danza, que no lo vemos, pero está en el centro de la imagen perceptiva.

Siguen los títulos, (de nuevo movimiento) que ofician de separador al cuerpo del video. Movimiento desde un tren, del tren y del *performer* subiendo siempre con el criterio de edición de movimientos cruzados izquierda/derecha/izquierda. De hecho, todas las imágenes implican movimiento de una u otra manera, todo transcurre, nada es estático. Hago constantemente estas apreciaciones desde lo formal a fin de explicitar lo dicho antes, en una forma simple se esconde algo complejamente concebido.

Ya se puede decir que el *performer* es una bailarina, la vemos en el tren. Vemos fugazmente su traslado pero nunca la danza.

Se produce el diálogo con el primer personaje que recibe la entrega. Las autoras avanzan sobre su tema siempre con rupturas visuales que hacen que la pieza funcione en su totalidad. En este caso sabemos que alguien viene a entregar algo pero no tiene nada entre sus manos.

Aquí comienza la esencia del video, personas describiendo la llegada y presencia de la bailarina: *esa capacidad de venir y decirme que era una entrega para mí... vino hasta ahí y empezó a hablar...* A través de la descripción verbal y muchas veces física, cada personaje va colocando progresivamente en nuestra imaginación los movimientos. Los personajes no tienen (o al menos es lo que dejan ver) un contacto habitual con la danza, eso hace que la descripción sea más rica en movimientos para representarla. Poco a poco las autoras van agregando comentarios o gestos que más allá de describir la coreografía involucran los sentimientos y emociones de quienes reciben. Estas secuencias son cerradas por imágenes de la bailarina transportándose, mientras viaja por distintos paisajes se escucha en *off* (otra vez el fuera de campo esta vez en el sonido) una de las llamadas para solicitar el servicio. La estructura vuelve a comenzar: la bailarina yendo a una entrega (siempre con encuadres parciales de partes del cuerpo), los personajes observando en silencio con el sonido de movimientos de baile y la descripción, se podría decir que los personajes *danzan* sus descripciones.

El nudo es desatado, a partir del tercer cuarto del video, el rompecabezas que hemos armado en nuestra mente se cierra. Mediante una edición ya no fragmentada como al comienzo, sino más lineal (temporalmente hablando) vemos de frente a la bailarina llegar hasta un personaje, no la vemos bailar pero sí completamos la escena a través del espectador de la misma; luego sigue la interpretación y el relato de cada

personaje sobre lo que recibió. Digamos que toda la estructura del video aquí se muestra temporalmente unida. En esta secuencia es recibida por una pianista y luego descrita por ella, con términos que juegan al nivel de un análisis de lo coreográfico*... la poesía está entre, entre el movimiento y la palabra. Surge algo de lo que no fue dicho que es lo que moviliza...* estas palabras, colocadas aquí y no al principio tienen una función muy importante, ofician de bisagra entre lo visto (en nuestro caso lo no visto) a través de explicaciones y la parte de revelación emotiva del video, intercalada con otras personas las palabras finales de la pianista chocan con la reacción del último personaje, la potencian por contraposición entre el análisis y el llanto. De alguna manera, y como se manejó durante toda la edición, las autoras adelantan lo que vendrá.

Para el final, las autoras abren, metafóricamente hablando, esa caja de entrega para nosotros, un personaje se resiste con vergüenza a recibirla y finalmente, a través de la danza se quiebra, cuenta sus emociones y de alguna manera también se reconoce artista/protagonista de ese acto de comunión entre quien baila y quien observa. Toda esta secuencia está siendo permanentemente cortada por la bailarina transportándose por la ciudad. No hay mucho más que significar, las autoras cierran el video con varias descripciones cargadas de movimiento, dejándonos con la frase de un personaje *¿y eso es una danza?*, el video cierra con dos jóvenes alejándose y pasa a los créditos.

A manera de epílogo vuelve al personaje que se resistía a recibir la entrega abrazando a la bailarina. Lo último en desplegarse de todos aquellos planos de interpretación es lo emotivo.

Algunas consideraciones finales. ¿Por qué esta pieza es un video_ danza? Esencialmente, porque la protagonista es la danza en cuanto movimiento. No existe en ningún momento una atención sobre quien la interpreta, sino que de varias maneras los personajes describen la danza.

El manejo en la edición es esencial para el discurso, todos los aspectos formales, plásticos y de relato van *in crescendo* con el video, dándole al relato una estructura fragmentada pero sólida a la vez.

Estructura

El video dura aproximadamente 6:30 min y consta de cuatro piezas estructurales A, B, C, D.

A – Presentación que incluye introducción y títulos hasta la primera llegada 56 s
B – Descripciones de personajes 35 s
C – Bailarina viajando 14 s
B – Danza y descripciones de personajes 40 s
C – Bailarina viajando 16 s
B – Descripciones de personajes 30 s
D – Los dos casos particulares de la pianista y el último personaje 1:52 min*
A – Créditos y epílogo, funciona como muna inversión de la A, 24 s

* la estructura D encierra en sí misma una subestructura A' – B'.

El video es simple y efectivo, la única crítica que me atrevo a realizar tiene que ver con el recibimiento de algunas personas, quizás se nota en pequeñas secuencias que no hay una espontaneidad, quizás por haber realizado la toma dos veces, pero este es un detalle menor que no afecta a la obra.

Ejemplo 2. Pieza para Rostro y Espalda

Ficha técnica
Realización: Alejandra Ceriani[14]
Creación banda sonora: Alejandra Ceriani
Registro *webcam* y edición: Alejandra Ceriani
Performance: Alejandra Ceriani
Duración: 3:50 min
Fecha: La Plata 2007

Aspectos preliminares

El video de Alejandra Ceriani forma parte de un proyecto más amplio que incluye la danza, la *performance* y la instalación además del video. Sin embargo, funciona perfectamente como pieza única.

Lo primero que asombra aquí es cómo la artista utiliza el medio a disposición, apropiándose de los *defectos* del mismo para utilizarlos como medios expresivos a su favor. Personalmente pude ver su estudio de trabajo el cual consiste en un pequeño rincón de su casa[15] donde

[14] Alejandra Ceriani es licenciada por la Universidad Nacional de La Plata, Argentina.
[15] Con esta descripción de lugar, no pretendo minimizar el trabajo de Ceriani, sino muy por el contrario, hacer evidente cómo es posible trabajar con resultados muy interesantes a

ubica un PC sin exageradas prestaciones, una cámara *web* y una lámpara doméstica. No existen aquí costosas cámaras, ni cintas, ni focos. Nada más allá de Ceriani y su curiosidad por indagar en el medio. Ella es su propio *cameraman* y su propia editora.

En cuanto a esos *defectos* expresivos, el más evidente es el comportamiento de la cámara *web* que da una imagen pequeña y poco definida, saturando algunos colores y dejando otros por el camino. A su vez, si hablamos de danza hablamos de movimiento, y la cámara *web* tiene una latencia muy larga, define el movimiento como largas imágenes congeladas, en las que, si la acción toma cierta velocidad, se producen estelas borrosas, rastros de ese movimiento. Esta dificultad es llevada al límite para describir un cuerpo desnudo que se asoma parcialmente de entre las sombras, que a veces es difícil distinguir si es hombre o mujer. [16]

Desarrollo

El video comienza con dos pequeñas secuencias de uno y cinco segundos separadas por un corte a negro. Funcionan como presentación; en la primera solo distinguimos una mancha, algo orgánico que aparece fugazmente, en la segunda secuencia el encuadre es exactamente el mismo y ya podemos inferir que se trata de un personaje. Aquí, la banda sonora tiene una consideración aparte, que es la primera referencia que el espectador tiene sobre el personaje: es una mujer, se mezclan cantos, conversaciones distorsionadas y otra cantidad de elementos *trash*, que podríamos asimilar a percusiones o distintos contactos con un pequeño micrófono. Es importante decir que la banda sonora tiene el mismo enfoque experimental que las imágenes.

Estos primeros segundos nos dan el carácter plástico que va a tener todo el video, nos obliga a tratar de distinguir o adivinar cuerpo donde a veces no lo hay. Podemos ver referencias a una cabeza, lo reafirmamos porque canta, pero a su vez nos presenta la contradicción de ver lo que podría ser el cuello y parte del torso asomando al revés por sobre una cabeza al derecho. Lo que aparenta ser un juego fantasioso resulta ser solamente un reflejo en la parte superior del cuadro, pero nuestra mente lucha por dar comprensión a la mancha. Mientras tanto la banda sonora nos introduce en un ambiente oscuro y profundo, en una suerte de ópera negra.

---

partir de los mínimos medios disponibles, haciendo hincapié en que la idea es lo primero.

[16] En línea: <http://www.youtube.com/watch?v=a6CAvrclUXc&feature=youtu.be>.

El video avanza y ya podemos leer la espalda, siempre fluctuando entre una imagen totalmente quemada y esa estela o rastro que la latencia desvanece torpemente. La espalda parece adquirir otro ritmo, el video se vuelve más entrecortado y la banda sonora más orgánica. Resulta muy interesante cómo cada imagen podría componer una pieza única, con cierta distancia se emparentan con las tintas de Egon Schiele. Toda esta parte transcurre entre abruptos cambios de la imagen blanquecina de la espalda a negros absolutos, como instantes separados de movimientos, la sensación es la de un nervioso parpadeo, como si pudiéramos ver/escuchar el pasaje de un órgano a otro.

En todo este transcurrir Ceriani usa la manipulación del tiempo, acelerando y deteniendo la imagen, acentuando esa sensación de acumulación de tensión que por su peso es liberada de golpe, por momentos avanza, retrocede y repite, volviendo lo orgánico en *digital*, una especie de *scratch* de cuerpo. De alguna manera se podría decir que la artista logra llevar el cuerpo a otro plano, imposible para la danza, logra reformularlo hasta retorcerlo por momentos.

El video vuelve a la imagen del rostro que canta.

Esta vez el planteo del rostro no es de presentar la imagen, sino que la desarrolla. Se ve mucho más claro el reflejo en la parte superior al que aludía al principio. La imagen del rostro ya está completamente definida. La escena del rostro incorpora una variante respecto a la espalda; se esboza más claramente un comienzo de canción, algo claramente rítmico que se interrumpe. Esto apoya lo que mencioné antes, sonido e imagen siguen una misma línea, se entrecortan, se repiten, en un ascendente a partir del comienzo donde todo es mucho más incomprensible, hasta el final, donde ambos elementos se definen hacia algo *reconocible*.[17] El video concluye, tan intempestivo como empezó, se nos presenta como un recorte en el tiempo, el extracto de algo que podría ser más extenso o formar parte de algo más.

Concluyo en recalcar lo más destacable del video, una resignificación del cuerpo. Ceriani descompone su propia materia de trabajo para darle nueva forma. En cuanto a lo formal la artista toma de la decisión de no llenar la pantalla con la imagen, sino que utiliza un recuadro negro, quizás atendiendo al tamaño original de las imágenes de la cámara web.

[17] Cuando hago referencia a canción o imagen reconocible, hablo de lo que culturalmente cualquiera de nosotros infiere como tal, sin pretender hacer una valoración de la banda sonora, sino simplemente con el fin de hacer presente la imagen al lector. Tanto imagen como audio son aquí indivisibles, los separo solo con el fin de profundizar el análisis.

Estructura

El video dura aproximadamente 3:50 min y consta de tres partes bien reconocibles A, B, C, mientras que el audio lo acompaña con una estructura A, B, A, C.

A – Lo que denomino presentación 23 s
B – La secuencia de la espalda 2:14 min
C – La secuencia del rostro 1:11 min

Mi intención es hacer un análisis de la pieza, pero entrando en el terreno de la crítica creo que el efecto de rayaduras de cine que Ceriani esboza en todo el video no aporta mucho, al menos de la manera que está utilizado, quizás descartando las rayas y dejando solo el efecto *polvo* o *dust* pudiera mejorar. De cualquier manera es un detalle mínimo que observo como un desvío profesional como editor.

Conclusiones

No es menester de este texto clausurar ninguna idea sino sumar elementos a partir de lenguaje audiovisual y que a veces un análisis desde una perspectiva de la danza no contempla. Me quedo con la satisfacción de haber elegido dos productos de bajo presupuesto que se han hecho fuertes en los festivales por su idea y capacidad de comunicar, pero sin dejar de lado que una buena idea implica mucho trabajo y experimentación. Volviendo al ejemplo de mis alumnos, muchas veces llegan pretendiendo realizar *su gran* proyecto, yo les digo que primero trabajen, que aprendan a razonar a partir de la experimentación y el gran proyecto vendrá solo.

Montevideo, 26 de noviembre de 2008

Bibliografía

AA. VV. (2006). *Dança em foco Volume 1, Dança e tecnologia*. Río de Janeiro: Instituto Telemar.

Comolli, J. L. (2002). *Filmar Para Ver, Escritos de Teoría y Crítica de Cine*. Compilación de Jorge La Ferla. Buenos Aires: Simurg, Cátedra La Ferla (UBA).

Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968) Volumen 1*. Barcelona: Paidós Ibérica.

—(2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972) Volumen 2*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Russo, E. (2002). *Cuadernos de cine*. Buenos Aires: Simurg.

Metaformance Metamedia[*]

Jaime del Val

Meta: En tierra de nadie

Hablo desde ningún lugar. Durante los últimos diez años mi actividad se ha ido entretejiendo en un cruce de disciplinas artísticas, teóricas y de activismo cuya constante ha sido, si acaso, estar siempre fuera de lugar: la no pertenencia a ninguno de los dominios con los que entro en relación. Esto no era inicialmente intencionado, pero se ha convertido con el tiempo en una condición. Donde personas del mundo del arte prefieren considerarme músico; los músicos, *performer*; los *perfomers*, coreógrafo; los coreógrafos, filósofo; los filósofos, activista; los activistas *queer*, ecologista y los ecologistas, un heterodoxo extraño.

Siempre ilegítimo, disidente de los disidentes, fuera incluso de los márgenes, no se trata de ocupar un lugar en medio de ninguna parte, sino de estar en movimiento a través de muchos territorios sin configurar uno propio: movimientos de desterritorialización. Esto resume las propuestas que haré a continuación condensadas en ese prefijo, *meta*, que en griego clásico podemos traducir como *en medio de*. O sería mejor decir *a través de*: estar en movimiento es la condición, el devenir, que os propongo como estrategia vital y política.

[*] Este artículo apareció con el título “Metaformance Metamedia. Deshaciendo fronteras disciplinares (entre artes visuales y escénicas) en el teatro de la sociedad del control”, en 2011. Salamanca: REVERSO- Instituto de Tecnologías Metahumanas. En línea: < www.reverso.org/ metaformance-metamedia.pdf >. De acuerdo a lo anticipado en la nota a esta edición, se respeta el texto original, con la excepción de algunos cambios, especialmente en el uso de cursivas, notas y presentación de bibliografía, así como la extracción del apartado “*Cuerpo Libre*-metaformances cotidianas de la sexualidad”, realizados por el autor.

Metaformatividad

Anatomías obsoletas

Las divisiones disciplinares de las distintas artes son contingentes y arbitrarias: su independencia debería parecernos más una extraña circunstancia que una norma y su interrelación transformadora debería ser habitual. Estas divisiones guardan relación con varias cuestiones que analizaremos brevemente a continuación.

Por un lado, las divisiones disciplinares se fundamentan en una división sensorial anatómica obsoleta: la idea de que tenemos cinco sentidos que actúan de forma independiente.

Numerosas teorías cognitivas contemporáneas abundan en la idea de que tenemos más de cinco sentidos y de que estos operan de forma relacionada, en un cruce de modalidades perceptuales. No existe, ni es posible tener un consenso sobre cuántos sentidos tenemos ya que esto depende del marco de análisis, del modelo teórico, del tipo de cartografiado anatómico que utilicemos. Lo mismo cabe decir de las infinitas variantes de interrelaciones sensoriales posibles. Podríamos ir más lejos cuestionando la noción de "sentido" estableciendo más bien modalidades perceptuales en cruce e hibridación permanente que no se refieren a unos sentidos originarios o primordiales.

Los diversos estímulos sensoriales se asocian constantemente en interrelaciones cambiantes. Sin embargo, paradójicamente, en el siglo XX se patologizó la sinestesia (la asociación entre estímulos sensoriales auditivos y visuales).

Las disciplinas artísticas, en la medida en que plantean divisiones disciplinares en función de modalidades perceptuales independientes, son contrarias al *modus operandi* de la percepción. O, más bien, cabe decir que la *orientan* de una determinada manera.

En la música y las artes visuales es donde más claramente se ha intentado llevar a cabo esta distinción de las modalidades perceptuales, mientras en las artes escénicas y cinematográficas aparecen combinados de otra manera, donde el teatro, la danza o la imagen movimiento se perciben a través de la visión, en combinación con la música y el texto. Y, sin embargo, aun ahí encontramos rígidas divisiones disciplinares entre producción textual, musical, visual, espacial, dramatúrgica o coreográfica. También en la cultura audiovisual, tras la aparente fusión de lo visual y lo auditivo, seguimos encontrando unas maquinarias de producción diferenciadas.

Por otro lado, no podemos trazar una línea divisoria clara entre percepción en un sentido neurológico y cognición, o producción de sentido. Quisiera cuestionar de entrada una aproximación puramente neurológica o biológica a la percepción, al tiempo que sembrar dudas sobre una aproximación puramente cultural y significante a la cognición. Propongo en su lugar hablar de procesos relacionales en los que los dominios tradicionalmente asociados a la percepción y los asociados a la cognición y la producción de sentido no pueden separarse.

El encuadre del sujeto

En otro plano podemos indagar en la anatomía sensorial como un modo de producción del sujeto cartesiano, humanista y logocéntrico.

Desde el siglo XV, con el uso de la *camera obscura* (Hockney, 2001), la tecnología de la cámara se ha venido utilizando en términos de producción de un encuadre fijo y una distancia de observación de una visión que es constitutiva de un sujeto abstracto, definido por su *rostridad o facialidad*, y por los ojos fijos en ese rostro, que sitúa al sujeto como externo a una supuesta realidad objetiva.

Es la estandarización sensorial de la cámara, de sus encuadres y distancias, la que ha permitido la proliferación de una ficción de objetividad que atraviesa todos los ámbitos de producción, desde el científico a la comunicación.

Es en función de ella cómo las imágenes técnicas han adquirido sus estatus hiperreal, donde parece que lo que está contenido en sus marcos sea más real que lo que está fuera de ellos.

Como apunta Katherine Hayles (1999), la noción/ficción de información, como la de comunicación y significación, requiere de la producción del sujeto abstracto que codifica y decodifica unas porciones de realidad objetivas traducidas a universales desprovistos de su especificidad corporal.

Sin embargo, la asociación clásica entre el sujeto racional y mente abstracta, entendida como realidad descorporeizada, está siendo cuestionada por teorías como las de la cognición enactiva (Varela y Maturana, 1980), que, en resonancia con la fenomenología, plantean que la consciencia es un proceso corporal y relacional, efecto del movimiento de los cuerpos hacia otros cuerpos. Esto plantea un severo cuestionamiento de la posibilidad de establecer nociones universales y descorporeizadas de información.

Centralidad: orientando la percepción

La anatomía sensorial del sujeto universal y abstracto se caracteriza por la producción de una ficción de centralización percepetual: el sujeto se instituye en centro de la percepción. Esto se corresponde con la visión antropocéntrica del humanismo clásico y su vocación de someter la realidad entera al control.

Podemos rastrear la centralización sensorial en muy diversos tipos de arquitecturas y tecnologías, desde el teatro a la italiana a las pantallas y sistemas estéreo de escucha: la cultura audiovisual del espectáculo, y la sociedad de la información-comunicación, dependen ambas de la reproducción del sujeto abstracto externo a una hiperrealidad-ficción enmarcada en límites precisos.

Aquí podemos establecer un paralelismo entre dominios tradicionales de las artes plásticas y de las escénicas: el lienzo-marco y la caja escénica, la cámara y la pantalla reproducen el encuadre y la distancia que constituyen a un tiempo al sujeto-espectador y a la hiperrealidad-ficción.

Haciendo un paralelismo entre la tecnología de la cámara-pantalla y el escenario, vemos como se ha perpetuado en ellos una división que extiende y reproduce el dualismo cartesiano sujeto-objeto como gran ficción cultural perteneciente a una tradición humanista de control de la realidad.

El sujeto cartesiano es efecto de la *orientación* de la percepción en función de una centralidad. Sin embargo, la percepción nunca es centralizada: la visión y la escucha se diseminan en un espacio multidimensional, no cartesiano, de intensidades y cualidades no cuantificables. Tenemos pues la tarea de *desorientar y descentralizar* la percepción de forma productiva.

Equívocos en torno al objeto artístico

La producción, por parte de la historiografía, estética y crítica del arte de una noción de objeto artístico, que se enmarca en los procesos de producción de ficciones de objetividad del humanismo y el cartesianismo, es uno de los pilares de la distinción entre las artes visuales y las escénicas o la música, que se consideran asociadas a procesos en tiempo real.

Tradicionalmente se ha potenciado una visión de la obra de arte como objeto y no como proceso, se han obviado los procesos perfor-

mativos y relacionales (metaformativos), que se producen tanto en la producción como en la percepción de una obra de "arte visual".

En esta línea podemos cuestionar también la noción misma de obra, como parte de la tradición positivista, y las divisiones entre autor, intérprete y público o espectador, que si bien han sido ampliamente cuestionadas desde diferentes perspectivas, estas críticas aún no han buceado en el fondo de la cuestión: las tecnologías de la percepción que articulan esas divisiones y los fundamentos humanistas, positivistas y cartesianos no cuestionados que hacen que muchas de las críticas hacia las divisiones arbitrarias reproduzcan las categorías que intentan cuestionar.

Paradójicamente muchos dispositivos de la web 2.0 y sus paradigmas participativos de usuario-productor (prosumer) reproducen y multiplican las distancias y marcos de lo espectacular, en la proliferación ubicua de pantallas, cámaras y encuadres que reproducen la anatomía sensorial del sujeto cartesiano.

Anatomía sensorial y escenarios de la sociedad del control

El dualismo sujeto-objeto permea y articula no solo la sociedad del espectáculo en su conjunto sino también la actual sociedad del control, disfrazada de ocio, información y comunicación.

Toda cámara es una cámara de vigilancia en potencia, toda pantalla-escenario es un marco a priori de control, que reproduce las condiciones de posibilidad, las anatomías sensoriales estandarizadas que posibilitan el control, la estandarización perceptual y la condición de exterioridad que permite una ficción de objetividad y un cartografiado de la realidad: sin una condición de observador externo no es posible trazar una cartografía.

Las tecnologías de visualización son a priori tecnologías de control. Si bien es posible reapropiarse de esas tecnologías y producir contra-cartografías, esta no sería la única estrategia de resistencia frente a las cartografías hegemónicas. Urge desarrollar también estrategias de *desvisualización* que pongan en movimiento cuerpos que no se enmarcan en la obsesión visualizadora de la sociedad del control.

Metaformance - la preponderancia de la interfaz

Siguiendo la definición de *metaformance*[1] (Claudia Giannetti, 1997), la preponderancia de la interfaz en la cultura digital apunta a una disolución problemática de la división entre lo autor, actor y obra, y entre lo visual y lo escénico, donde el interactor se convierte en actor de un escenario de simulaciones que opera a menudo, principalmente, a través de lo visual.

Sin embargo, la interfaz apela y reproduce al sujeto cartesiano: es el dispositivo de mediación *entre la faz del sujeto y la máquina*. La interfaz se inscribe problemáticamente en una cultura de la simulación y el control, reproduce engañosamente anatomías de la exterioridad y la centralización, del reduccionismo sensorial.

La *metaformance* que propongo aquí sería el proceso de intervención crítica y productiva en las tecnologías relacionales o *metahumanas*.

Del Posthumanismo sensorial al Metahumanismo

El posthumanismo crítico lleva varias décadas elaborando críticas de algunos presupuestos fundamentales del humanismo clásico, como la autonomía, centralidad, homogeneidad o superioridad del ser humano en función de su racionalidad. Estos grandes temas están, como hemos visto, en la raíz de las tecnologías de la percepción que subyacen las disciplinas artísticas occidentales y la sociedad de la información-comunicación-espectáculo.

La información-significación es equivalente a la noción de espectáculo puesto que requiere de idénticas distancias y encuadres para generar ficciones hiperreales de universalidad, anatomías sensoriales que reproducen relaciones de exterioridad, no de inmanencia.

Una de las formas de cuestionamiento de la autonomía del sujeto viene a través del estudio de la relacionalidad, de la manera en que

[1] *Metaformance* es un neologismo puesto en circulación por Claudia Giannetti, teórica de estética y arte digital afincada en Barcelona, (Giannetti, 1997) para referirse a las *performances* del artista Stelarc, en el que se potencia la idea del cuerpo espectacular como imagen-acción. Yo me reapropio del término como en un sentido diferente e incluso opuesto: allí donde el cuerpo se hace ininteligible (en lo visual, sonoro, gestual...), donde se cuestiona el dominio de la pantalla como escenario de la simulación, donde se cuestiona la división entre escenario, *performer*, público y obra, donde nos encontramos más allá del dominio de la representación y la *per-formance*, allí surge la *metaformance* como proceso abierto para la constitución y emergencia del cuerpo intensivo, afectivo, relacional, deseante.

nuestro devenir es efecto de procesos relacionales a múltiples niveles. Esto implica adentrarse, no tanto en las formas de exterioridad, sino en las variantes de inmanencia. El metahumanismo plantea justamente una profundización en los aspectos relacionales del devenir, donde *meta*, en griego clásico significa al mismo tiempo *entre medias de* (*a través de, en el cruce de*) y *después de* (*más allá de*).

El metahumanismo[2] es una corriente incipiente, inaugurada recientemente por mí, en colaboración con mi colega el filósofo alemán, Stefan Sorgner, que se ubica en la estela del posthumanismo crítico.[3] Al igual que la cuántica, la endofísica o la cognición enactiva, plantea que no somos nunca observadores externos de la realidad sino que formamos parte constitutiva de ella y ella de nosotros, un proceso relacional con múltiples dimensiones de inmanencia en el que la exterioridad absoluta no existe.

De relaciones de exterioridad a relaciones de inmanencia

Si bien podemos encontrar relaciones entre artes plásticas y escénicas en toda la historia del arte, se trata en muchos casos de relaciones de exterioridad de una disciplina respecto de la otra, que a menudo reinstituyen las divisiones existentes o, a lo sumo, desplazan sensiblemente la frontera.

Las reflexiones que preceden apuntan a la posibilidad de establecer otros tipos de relaciones de inmanencia, en el que la propia relación cambiante redefine radicalmente cada uno de los territorios que entran en relación, no hacia una nueva división territorial, sino hacia un proceso relacional de redefinición permanente.

Deshacer la anatomía/deshacer el sujeto

Podemos redefinir/deshacer la anatomía perceptual y con ello deshacer tanto el dualismo sujeto-objeto como los territorios disciplinares que se articulan en función de ellos.

[2] <http://www.metahumanism.eu>.

[3] Un conjunto de ramas del pensamiento crítico entre las que destaca la inaugurada por Donna Haraway con su Manifiesto *Cyborg*, junto con otras pensadoras feministas como Katherine Hayles, Sandy Stone o Rossi Braidotti. El posthumanismo hace una crítica de los fundamentos del humanismo y plantea que ya somos posthumanos, es una condición de la sociedad de la información. Una tendencia opuesta al Transhumanismo, que plantea el posthumano como un futuro utópico de mejora de la especie.

La noción de *metaformance metamedia* que propongo en este escrito, reelaborando el concepto de Claudia Giannetti, apunta a este proceso abierto de redefinición permanente de la anatomía perceptual destinado a cuestionar las divisiones del sujeto y el objeto e inducir nuevos modos de relacionalidad inmanente, entendiendo las tecnologías de la percepción como *tecnologías relacionales*. Si bien conservo aspectos de la propuesta de Giannetti, mi reapropiación del término lo sitúa en el ámbito del metahumanismo, potenciando en el prefijo *meta* el aspecto relacional, de modo que la *metaformance* no se limitaría a la preponderancia de las interfaces en la cultura digital sino que implica cualquier redefinición de los procesos/tecnologías relacionales del devenir.

La *metaformance* da un paso más allá de la *performance* y de la performatividad al prescindir de la producción significante y aproximarse a los modos de relación desde un *paradigma coreográfico* de estudio de los tipos de movimiento relacional que se establecen en cada relación dada, considerando a su vez que no podemos analizarlos como observadores externos, sino como parte del sistema de relaciones: no tenemos un punto de vista fijo como observador, sino que estamos también en *movimiento relacional* con lo que observamos.

Cuando un proceso relacional no está redundando en una modalidad perceptual dada, sino que está interviniendo en la anatomía perceptual, transformándola, no hacia la definición de otra anatomía, sino en un proceso de redefinición permanentemente abierto, el resultado son medios y disciplinas *potenciales* cuyo devenir es siempre inconcluso: metamedia.

Redefiniendo procesos relacionales

La *metaformance* apunta a la permanente redefinición de los procesos relacionales de nuestro devenir, entendidos como procesos corporales, donde el cuerpo relacional abarca todos los dominios tradicionalmente relegados a la mente y el espíritu, no desde un reduccionismo materialista, sino desde un *relacionalismo* que estudia modos de relación como *modalidades afectivas*. [4]

Partiendo de una noción metahumanista o relacionalista proponemos superar la dicotomía sujeto-objeto desde una aproximación a la realidad como conjunto difuso y no cuantificable de procesos relacionales.

[4] Para una elaboración específica del afecto ver "The Autonomy of Affect", capítulo primero en Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation.* Durham & London, Duke Univ. Press.

Resignificamos así el objeto artístico, que podemos aproximar, no ya como objeto sino como proceso relacional, estudiando las *coreografías de la percepción* que tienen lugar tanto en la producción como la recepción de una obra de arte, desde una perspectiva radicalmente heraclitiana, en la que no existiría la obra de arte como tal sino el proceso relacional cambiante. Esto difumina una de las fronteras entre las artes visuales y escénicas.

De la Interfaz al Intracuerpo

En el cuerpo relacional no podemos establecer las divisiones necesarias que sostienen la noción de información, ni los límites entre el cuerpo y la máquina, ni el dualismo cuerpo-mente. Las tecnologías que nos reapropiamos no son ya interfaces que median entre el rostro del sujeto abstracto y la máquina, sino que forman parte de los procesos relacionales difusos del *metacuerpo*, donde no hay condiciones de exterioridad sino de inmanencia relacional. Hemos dado el salto de las interfaces a los *intracuerpos.* Los *intracuerpos* son elementos o nodos mediadores dentro del metacuerpo o cuerpo relacional, entre elementos que no son externos entre sí.

Esto permite redefinir no solo fronteras entre disciplinas artísticas, sino todas las tecnologías de la sociedad de la información-comunicación como metasistemas de control.

Multimedia-Intermedia-Transmedia-Metamedia

Podemos distinguir entre multimedia (la coexistencia de diferentes medios y disciplinas), intermedia (la interrelación entre diferentes medios y disciplinas), transmedia (donde esa relación transforma las disciplinas y desplaza los límites aunque no los elimina) y metamedia (donde la relación transformadora puede disolver límites sin establecer unos nuevos, donde operamos en las condiciones de posibilidad de los medios: *medios de medios* que se transforman en su relación transmedial).

En el ámbito del llamado arte digital interactivo o reactivo hay una plétora de posibilidades de trascender el dominio transmedia y abrazar el metamedia.

Cuando trabajamos elaborando sistemas de relaciones en los *mappings* de un sistema interactivo-reactivo, trabajamos sobre la

relación (entre sonido e imagen, entre estos y el gesto o movimiento, entre todos los anteriores y reacciones motrices de sistemas robóticos o hápticos).

Lo esencial en ese proceso es elaborar relaciones, lo intermedio: la relación es lo que cuenta. Donde no se trata de intentar establecer relaciones universales que no existen, al estilo Bauhaus (amarillo-triángulo, rojo-cuadrado, azul-círculo, etc.), sino de inventarlas.

De la Interacción a la Intra-acción

En diversos proyectos[5] desarrollados entre 2001 y 2007 he trabajado con ese tipo de sistemas de relaciones, donde el punto de partida era mi propio interés en explorar y desarrollar las relaciones perceptuales y cognitivas que experimento entre diversos estímulos, por ejemplo, entre las sensaciones propiocepivas del cuerpo en movimiento, la imagen, el sonido y el tacto.

Posteriormente, he abandonado (quizá solo temporalmente) los sistemas interactivos-reactivos en sentido estricto (los sistemas digitales que traducen datos y los ponen en relación productiva de forma que un parámetro del movimiento puede transformar parámetros de la imagen y el sonido, por ejemplo), y trabajo construyendo relaciones sin la mediación de estos.

De hecho siempre que trabajamos desplazando los habituales procesos perceptuales y cognitivos, o sea, relacionales, estamos produciendo nuevas formas de interacción.

Asumiendo el paradigma de inmanencia del metahumanismo, la imposibilidad de ser externos a una realidad, el carácter constituyente y potencialmente transformador de toda relación, quizá convenga cambiar el término interacción por el de *intra-acción*: las mediaciones que se producen dentro de sistemas relacionales.

En estos proyectos se potencia la creación de *escenarios híbridos* de instalación interactiva y performance *donde los límites entre escena y producción visual desaparecen*, se difumina el perfil del autor y de la obra y *se potencia el proceso relacional*.

[5] <http://www.reverso.org>.

Metaformances

Microsexos

Una de las estrategias de la *metaformance* es la reapropiación de tecnologías como la cámara-pantalla y su correlato escénico, deshaciendo las condiciones de encuadre fijo y distancia-exterioridad constitutivos del dominio espectacular y del dualismo sujeto-objeto.

En el proyecto Microsexos que desarrollo desde 2007, en el marco de Reverso, las cámaras de vigilancia acopladas y orientadas a la piel, actúan como ojos, diseminados en cualquier punto de la piel. El cuerpo ve a través de esas cámaras, se ve a sí mismo, no ya como unidad reconocible que pertenece a un yo, sino como una multiplicidad amorfa que nunca llega a concretarse: una *amorfogénesis* permanente. Los ojos ya no están fijos en el rostro de un sujeto, no tienen encuadre fijo ni condición de distancia o exterioridad, sino que, diseminados por todo el cuerpo embarcan la propiocepción en una coreografía radical de la percepción. Al mismo tiempo, la voz se procesa y espacializa electrónicamente en tiempo real, generándose una nueva relación propioceptiva con los sonidos corporales y entre estos y la visión.

En esta nueva escala corporal no hay perspectiva cartesiana, no hay espacio extensivo ni tiempo lineal, pues ambos dependían de la centralidad del sujeto abstracto. Embarcado en un presente multidimensional, el cuerpo redefine sus potenciales en la frontera de lo inteligible, desorientando la mirada deseante que apenas reconoce una corporalidad, si bien esta se torna a veces animal, orgánica, maquínica, y nunca tiene un sexo-género ni una identidad clara. Es un cuerpo ni íntimo ni público cuyas acciones no son explícitamente sexuales aunque podrían serlo.

El proyecto se ha venido presentando en diferentes formatos, desde performances en interior con público más o menos numeroso, a intervenciones urbanas, en la Internet, a domicilio, íntimas o duracionales. Sin embargo, lo relevante no es la *performance*-espectáculo, sino el laboratorio corporal, la transformación en la percepción, la propiocepción y la consciencia que se produce en el proceso para quien lo experimenta, para el *metaformer*, el cuerpo que lleva las cámaras adosadas al cuerpo.

En las *performances* en interior el público ocupa el mismo lugar que el *performer*, inmerso en las imágenes y sonidos del cuerpo distribuidos en el espacio, en ocasiones el *metaformer* se acerca a personas del público y la cámara de vigilancia se convierte en un sexo que media en-

tre el *performer* y el público generando una forma inédita de intimidad pública o de pos-intimidad. El público ocupa un lugar problemático que apunta a su eventual desaparición, hacia un formato de interacciones uno a uno en el que el "público" experimente la transformación propioceptiva, y no sea espectador de la experiencia de otro.

La *metaformance* opera aquí a múltiples niveles: en la transformación de la propiocepción, de la anatomía sensorial, de las posibilidades de relación con otros cuerpos. No opera nunca a un nivel solamente fenomenológico de la percepción, sino que interviene en todos los dominios de inteligibilidad e interpretación sobre los que se ha venido construyendo el sujeto cartesiano y sus ficciones de objetividad. Lo amorfo opera en los límites de la forma, de lo inteligible, donde no estamos seguros de lo que vemos, donde el cuerpo no llega nunca a concretarse, pero atraviesa las múltiples fronteras de su inteligibilidad.

Asemejando en ocasiones un estado de trance o una meditación profunda es una experiencia terapéutica en medio de sociedades saturadas de individualismo disfrazado de conectividad al servicio de imperios comerciales que asimilan nuestros afectos en una economía planetaria.

Jaiser

Otra de las estrategias posibles de la *metaformance* es la intervención en los modos de relación atravesando cuantas tecnologías se encuentren en el proceso de construcción de un modo de relación dado.

"Jaiser 1.0" es un proyecto que he desarrollado en 2010 en colaboración con el artista chileno Sergio Valenzuela. Se trata de un *software corporal de descontrol de afectos* que opera a través de estrategias de *terrorismo exhibicionista*, una *tecnología metahumana* para la producción de *afectos fronterizos* (cuasi ininteligibles).

La primera fase del proceso se ha desarrollado en una residencia-convivencia entre los artistas que durante tres semanas exploraron sus propias interacciones convirtiéndolas en el foco del trabajo: el proceso exploraba los límites inteligibles de los procesos relacionales (afectivos) que los artistas iban desarrollando entre sí, para poner en movimiento afectos ininteligibles, posthumanos, monstruosos.

Para ello, se reapropiaba cualquier tecnología a su alcance: desde la propia arquitectura del apartamento donde convivían, hasta la grabación improvisada de materiales pornográficos, siempre en el marco inicial de una relación profesional, no amorosa ni sexual, pero que difuminaba intencionalmente sus límites hacia territorios desconocidos.

El resultado de este proceso es un *software corporal* que se desarrolla en el *proceso des-adaptativo* entre dos *sistemas operativos fallidos*, Jaime del Val y Sergio Valenzuela, una versión beta de lo humano para el 2110 que se presentó en el Museo de Arte Contemporáneo de Quinta Normal en Santiago de Chile, en el marco de la exposición de arte, arquitectura y *performance* SCL 2110, que proponía visiones de futuro para el tricentenario.

La presentación tuvo lugar en dos sesiones una de instalación y otra de demo del *software*. La primera tuvo lugar en forma de intervención coreográfica improvisada en el propio espacio de la exposición, en forma de *acoplamientos alienígenas* entre los artistas, que se realizaban dentro de cada una de las instalaciones de arquitectos de la muestra. La *demo* al día siguiente tuvo el formato de una conferencia o presentación corporativa y de laboratorio científico donde los artistas presentaban la licencia del *software*, sus procesos de instalación y producción y mezclaban en vivo con tubos y pipetas el producto de muestra, que consistía en frasquitos de semen combinado de los dos artistas.

La idea de un *software* corporal plantea una parodia de la vocación abstracta, racionalista y desencarnada de la cultura digital: un software que además de ser fallido tiene como finalidad inducir el descontrol en vez de ejercer un control.

El descontrol de afectos es el que los propios artistas han emprendido en su convivencia desplazando las interacciones habituales a través de reapropiaciones tecnológicas que culminarían en los "acoplamientos alienígenas" o formas posthumanas y post-sexuales de acoplamiento.

El escenario del proyecto se disemina: en los espacios cotidianos de la convivencia-residencia, en los espacios de la *performance*-presentación al tiempo que la visualidad se desplaza ocupando un lugar ya no central en el proceso relacional.

Si bien se presenta en formato *performance* el aspecto fundamental del proyecto se sitúa en el proceso relacional entre los artistas, en sus afectos, en la *metaformance*. El exhibicionismo terrorista se utiliza en el proceso como inversión trasmutada de la vulnerabilidad, y como nexo de unión entre los artistas, que precisa de un formato performático de exhibición: la *performance* forma parte así del proceso relacional metaformativo al tiempo que la *metaformance* precisa en este caso de la performance para dar cuerpo al exhibicionismo inherente al proyecto.

La exhibición-exposición de las interacciones afectivas ininteligibles genera una nueva dimensión al entrar en relación con un público que observa escalofriado como los artistas, en formato de fría presentación

corporativa, muestran las interacciones sexuales y afectivas que han tenido en el proceso de producción del *software* corporal, en el ensayo de este producto metahumano fracasado para el 2110.

Al mismo tiempo, en otro orden, los artistas han generado con este proyecto un vínculo monstruoso, una relación cuyo nombre provisional solo puede ser Jaiser y que esperan seguir desarrollando en nuevas actualizaciones del *software* y nuevas instalaciones en otros espacios.

ETP - telemática abstracta

De 2008 a 2010 Reverso ha sido el socio español de ETP European Tele-Plateaus, un proyecto europeo pionero en el que se desarrollaban instalaciones interactivas entre cuatro ciudades conectadas en red: Madrid, Praga, Dresden y Norrköping. Un sistema infrarrojo de captura y proyección cenital servía para analizar contornos y movimientos de los interactores en entornos interactivos idénticos simultáneos en las cuatro ciudades para generar de forma conjunta un entorno interactivo-reactivo. El proyecto era a un tiempo escénico e instalativo: la instalación daba lugar tanto a *performances* de danza interactiva telemática como a su uso como instalación interactiva por parte del público local.

El público/*performer* entra en un espacio vacío, en el suelo hay una proyección rectangular al entrar en el espacio-escenario de la proyección la imagen se transforma y cambian los sonidos espacializados en un sistema cuadrafónico a su alrededor. Sobre el suelo se ven proyectados los contornos o avatares abstractos que representan tanto al interactor local como a los remotos, que están interactuando en un espacio idéntico en las otras ciudades. La posición en el espacio, en relación con los interactores remotos (las distancias entre los contornos proyectados) y otros parámetros como la velocidad de desplazamiento inducen cambios en la imagen y el sonido.

Para ello no se usa *streaming* de video ni de audio, sino solo cadenas de datos abstractos de los contornos de los cuerpos presentes en cada espacio vistos desde arriba. El proyecto intentaba así poner en funcionamiento nociones de telemática abstracta muy diversos de los habituales en la sociedad de la información.

Habitualmente la interacción telemática se hace en función de la inteligibilidad de los sujetos y del intercambio de información. Aquí en cambio las presencias de los cuerpos se tornan ininteligibles y su relación no se reduce a información: los efectos que sus interacciones telemáticas conjuntas tienen en el entorno audiovisual no buscan relaciones estrictas causa-efecto.

En el proyecto propuesto para ETP por el grupo coordinado por mí en Madrid, a través de Reverso, y del grupo Cuerpo Común en Medialab Prado, con el título *Desorientaciones* planteamos explorar la noción de desorientación: ¿cómo inducir una desorientación espacial y sensorial productiva del sujeto-interactor que potencia la noción de presencia sin recurrir a una identidad?

En el entorno diseñado por mí para el mismo proyecto para el grupo de Praga, con el nombre de *Amorfogénesis* retomé un antiguo proyecto de arquitectura virtual en el que *avatares abstractos*, elaborados en forma de arquitecturas virtuales en 3D, se transformaban en función de la proximidad de los interactores remotos en el espacio de la instalación.

El público es *performer* e interactor al mismo tiempo en un espacio escénico en el que la relación ya no es entre este y el público, sino *de este con otros escenarios remotos*. Al mismo tiempo se transforma la tradicional noción de presencia telemática, potenciando y explorando formas ininteligibles de presencia que no redundan en la producción de inteligibilidad ni de información. Si bien no estamos exentos del riesgo de caer en una espectacularidad superficial en los efectos audiovisuales de la instalación-escenario, emergen posibilidades de producir *presencias sin identidad*.

Cuerpo Común - Desvisualizar

Cuerpo Común[6] es un grupo de trabajo, investigación, debate, producción tecnológica, producción artística y activismo que forma parte del Laboratorio del Procomún. Plantea una inversión de la concepción tradicional del cuerpo al definirlo como bien social común (procomún).

Cuerpo Común plantea la necesidad de articular una crítica de cómo el cuerpo relacional (Metacuerpo) está sometido a intensos sistemas de producción y control en el actual capitalismo de los afectos, esta crítica operará abriendo los códigos cerrados de la producción cultural de categorías normativas y examinando las nuevas tecnologías de producción de afectos del capitalismo actual.

Plantea también la necesidad de producir nuevas formas de metacuerpo (cuerpo común o relacional) como resistencias frente a sistemas de control y como experimentación de nuevas formas de devenir que no apuntan a una identidad estable sino a un movimiento relacional con capacidad de re-adaptación permanente al cambio.

[6] <http://medialab-prado.es/article/cuerpo_comun>.

Actualmente, el grupo comienza una nueva etapa bajo el título de *Desvisualizar: Políticas de lo amorfo y devenires post-queer - Resistiendo el control en el capitalismo de los afectos - Hacia un trabajo micro-sexual.*[7] En esta nueva etapa de Cuerpo Común examinaremos cómo resistir las tecnologías de visualización de la sociedad del control y subvertirlas con el fin de desvisualizar diferentes aspectos de la realidad, planteando el procomún de lo amorfo, de lo irreductible a las cartografías del control, como un reto fundamental en el capitalismo de los afectos.

A través de la reapropiación de tecnologías del control experimentaremos diferentes formas de desvisualizar aspectos de la realidad sometidos al control de la visualización y expondremos problemáticas filosóficas e implicaciones políticas del metahumanismo.

Los proyectos a desarrollar pueden ser de producción tecnológica, producción artística, producción teórica, activismo y trabajo social.

Las áreas de trabajo incluyen:

Desvisualizar la imagen: ¿cómo trabajar con lo visual llevándolo a la frontera de lo inteligible, poniendo en movimiento cuerpos amorfos, sin una identidad reconocible pero con una presencia?

Desterritorializar las interfaces: en la era del *pancoreográfico* toda interfaz plantea un reduccionismo de la comunicación no verbal y el movimiento, asimilado en coordenadas de relación causa-efecto dentro de un sistema algorítmico. ¿Cómo reapropiarnos de ellas más allá de su marco cartesiano de operaciones? ¿Cómo hacer que apelen a una corporalidad difusa y no a una mente abstracta y desencarnada?

Descentralizar la escucha: en la actual era del *panacústico*,[8] donde la música comercial ubicua prolifera en sistemas estéreo y escenarios de centralización sensorial totalitarios, reproduciendo esquemas estandarizados de ritmo, tonalidad y forma musical, ¿cómo podemos redefinir y abrir la escucha y la arquitectura sonora del cuerpo social?

Descartografiar el espacio público: en una sociedad de la información hiperreal donde el espacio público es escenario de la simulación permanente de los metasistemas de control, ¿qué coreografías relacionales y sensoriales podemos poner en movimiento para una reapropiación real del espacio?

Desorientar los afectos: en un capitalismo de los afectos donde estos se ven a menudo reducidos a un único emoticono en una interfaz audiovisual de una red social, ¿cómo poner en movimiento afectos y modos de relación irreductibles a una interpretación, ininteligibles, fronterizos?

[7] <http://medialab-prado.es/article/desvisualizar>.

[8] La difusión global y ubicua de música comercial y otros sonidos de las tecnologías de la información-comunicación.

Deshacer la anatomía/deshacer el sexo: ¿cómo producir un cuerpo sin anatomía ni forma que desafíe las categorías de identidad sexual binaria, de género y orientación?

El proyecto plantea así multiplicar las posibles aproximaciones a la *metaformance* como reapropiación subversiva de tecnologías relacionales del control.

Deshaciendo territorios de poder

Un ejercicio de redefinición de fronteras disciplinares y de procesos relacionales es siempre político, pues implica la redefinición de territorios establecidos de poder, que con frecuencia y más en la actualidad se convierten a menudo en la única razón de ser para esas divisiones.

Ahí radica con frecuencia la dificultad a transitar por tierras de nadie, poco fértiles en el terreno de subvenciones y del reconocimiento social.

Las disciplinas se han convertido hace tiempo en dinosaurios territorializantes y la dificultad para transformarlas y transitar espacios intermedios tiene que ver con los intereses económicos y de poder que regulan esos territorios, además de la escasez de discursos y prácticas que favorezcan esos tránsitos.

Si bien esto plantea problemas económicos, no solo para la consecución de proyectos con equipos humanos y materiales metadisciplinares, sino también para la mera supervivencia de los artistas, quizá la solución *no* sea intentar construir un nuevo territorio (con sus consecuentes subvenciones y reconocimientos y con sus consecuentes territorializaciones de poder), sino asumir un ostracismo y un malditismo productivo, un nomadismo permanente, cuya precariedad es la garantía de una libertad radical de movimiento.

Bibliografía

Giannetti, C. (1997). *Metaformance, el sujeto-proyecto*. En línea: <http://www.artmetamedia.net/>.

Hayles, K. (1999). *How we became posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press

Hockney, D. (2001). *El Conocimiento Secreto*. Barcelona: Destino

Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation.* Durham & London: Duke University Press.

Varela, F. y Maturana, U. (1980). *Autopoiesis and Cognition. The Realisation of the Living*. Dordretcht: D. Reidel Publishing Company.

Cuerpos híbridos: cuerpos biónicos, cuerpos semi-vivos, cuerpos manipulados*

Natalia Matewecki

Híbrido, quimera, no existe prácticamente área de la cultura que no haya problematizado acerca de aquello que se define como un producto formado de elementos de distinta naturaleza.

Culturas híbridas, políticas híbridas, economías híbridas y ecologías híbridas, son algunos conceptos que se utilizan para describir la época actual marcada por la combinación de lo global con lo local, lo culto con lo popular, lo físico con lo virtual y lo natural con lo artificial.

En las últimas décadas el desarrollo de los medios de comunicación, la circulación mundial de productos y la migración de personas hacia otros países comenzó a desdibujar las fronteras geográficas, políticas y económicas entre naciones. La desestructuración y reestructuración de los patrones globales y locales de producción, distribución y consumo posibilitaron que las prácticas de una cultura pudieran recombinarse con otras prácticas generando así nuevas formas de hibridación cultural.[1]

* La versión original de este artículo fue presentada como ponencia en el Ciclo de Conferencias sobre Arte y Tecnología de la Universidad Maimónides, el 18 de agosto de 2010, con el título *Monstruos, híbridos y quimeras. Los seres mixtos del bioarte*.

[1] Cfr. García Canclini, N. *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad* y *Culturas populares en el capitalismo*.

Marco artístico del híbrido

Una parte del campo artístico se encuentra actualmente en un estado de cruce, colaboración y mezcla con la ciencia, cuyo resultado no es otro que la creación de nuevos géneros artísticos como el bioarte, el arte transgénico, el arte biopolítico o el arte biológico.

El bioarte fue el primer género en aparecer a fines de la década del noventa formando parte de los cuestionamientos a las categorías tradicionales de arte, obra y artista, al mismo tiempo que establecía otras discusiones con en el campo de la ciencia, la filosofía y la religión.

Eduardo Kac fue quien propuso en 1997 el término bioarte para describir las características de un grupo específico de obras: "El arte está siempre cambiando. En el 97 propuse el término de bioarte. Es un principio amplio de manipulación de la vida, que implica trabajar con el proceso vital, con lo que ocurre cuando la vida se desarrolla" (Kac, 2006).

Más tarde, el término fue utilizado para designar a otros grupos de obras –no solamente las que producía Eduardo Kac– generando al cabo de unos pocos años la discusión acerca de la especificidad del bioarte "*Bio Art* isn't just a hybrid; it's also a proliferating mutant term" (Hauser, 2005: 182): el bioarte no es solamente un término híbrido,[2] sentencia Jens Hauser, es también una práctica que está en constante cambio, creciendo cada vez más debido al estatus que adquirió la biología a partir del descubrimiento de la estructura atómica del ADN, en 1953.

En su artículo "Bio Art -Taxonomy of an Etymological Monster", Hauser explica la mutación del bioarte a través de cuatro hipótesis. La primera consiste en su rematerialización: en un principio las simulaciones por computadora de sistemas biológicos que utilizaban algoritmos genéticos eran consideradas bioarte, el arte genético, el arte biogenerativo, el *Artificial Life Art* (arte y vida artificial) representaban una clase de arte basado en el concepto de *software*. Posteriormente, artistas como Kac o Jeremijenko dejaron de lado la simulación virtual de procesos biológicos para operar directamente sobre material orgánico trabajando con biología húmeda.[3] De este modo se pasa de un arte basado en la inmaterialidad del *software* a otro centrado en la materialidad del *hardware*.

La segunda hipótesis manifiesta que la remateralización es una vuelta al arte centrado en el objeto, comparable con el arte de la *performance*. Hauser (2005: 184) establece una distinción entre representación metafórica y presencia real: el actor de teatro encarna

[2] Formado por la combinación de dos términos: biología y arte.
[3] Del inglés *wet biology*, también conocida como biología experimental.

metafóricamente un rol, en cambio el artista *performer* brinda su propio cuerpo y su biografía real a la obra. Esto ocasiona en el espectador cierta tensión en el modo de percibir ya que debe distinguir entre el reino simbólico del arte y el de la vida real, de la misma forma que las producciones de bioarte se presentan como experimentos reales y objetos estéticos metafóricos.

La tercera hipótesis destaca el carácter estructural que comparte el bioarte con los artistas *performers* especializados en *body art*. Orlan y Stelarc son dos artistas que provienen del campo de la *performance* y que incursionaron en el trabajo con biología húmeda para desarrollar algunas de sus producciones. Por otra parte, artistas como Oron Catts y Ionat Zurr (Tissue Culture & Art Project), Adam Zaretsky o Eduardo Kac exhiben en ocasiones sus producciones biotecnológicas en el marco de una *performance*. Además, señala Hauser, tanto el *body art* como el bioarte comparten el aspecto efímero que tienen las actuaciones y los objetos biológicos exhibidos, ya que en ambos casos las obras solo sobreviven como documentos fílmicos, fotográficos, gráficos u otro tipo de registro documental.

La cuarta hipótesis indica que el bioarte no solo posee un lado técnico vinculado a los sistemas de información y transformación de datos, posible de vincular con las obras de Joe Davis o Eduardo Kac, sino también expresa un costado más complejo y conceptual, por ejemplo, cuando se cuestionan aspectos éticos, estéticos, sociales o culturales a través de las obras realizadas con biotecnología.

El bioarte ha sufrido diferentes cambios, pero siempre ha mantenido la cualidad de ser un arte híbrido, esto se debe a que sus producciones son el resultado de la fragmentación y recombinación de elementos de distinta naturaleza. En este sentido Derrick de Kerckhove (2005: 14) señala que cuanto más pequeño o más flexible es el fragmento, mayor es la posibilidad de recombinación; para este autor los principales conductores de la hibridación son tres unidades básicas: el bit, el gen y el átomo. La combinación de genes con átomos, de bits con genes y de genes con otros genes posibilitan la creación de distintas clases de cuerpos híbridos que habitan el mundo actual del arte tales como cuerpos biónicos, cuerpos semi-vivos y cuerpos manipulados.

Cuerpos biónicos

Bio Art is increasingly attracting the interest of performance artists specializing in Body Art

Jens Hauser

Sostiene Hauser que el bioarte atrae cada vez más el interés de los artistas performáticos dedicados al body art, sin duda esto hace referencia a los trabajos de Stelarc, Marcel·lí Antúnez y Eduardo Kac, tres artistas que convierten su cuerpo en un cuerpo biónico para exhibirlo como una obra de arte que combina lo humano con la máquina.

En las *performances Epizoo* (1994), *Afasia* (1998), *Pol* (2002) y *Transpermia* (2003) de Marcel·lí Antúnez, su cuerpo está conectado a distintas interfaces electrónicas que provocan el movimiento de sus partes corporales. Cada uno de estos movimientos se convierte en una orden que es procesada en tiempo real en una computadora para generar y controlar la luz, la música o las imágenes proyectadas durante la actuación. Por otra parte, Stelarc también recurre a interfaces que se adaptan a su cuerpo como la tercera mano, el brazo virtual y los ojos láser para desarrollar las performances *Structure/Substance: Event for Laser Eyes and Third Hand* (1990), *Actuate/Rotate: Event for Virtual Body and Third Hand* (1993) y *Ping Body* (1996).

Ambos artistas utilizan el concepto de exoesqueleto para dar nombre al conjunto de interfaces que conforman una especie de traje o esqueleto externo que se adapta especialmente al cuerpo de cada *performer*. En *Afasia* Antúnez se presenta ataviado en su *Dreskeleton* una interfaz corporal de metal que se ajusta a su anatomía, en tanto que en *Réquiem* (1999) viste un cuerpo robótico neumático e interactivo que puede ser activado por los espectadores para provocar el movimiento de las rodillas, los muslos, las ingles, las caderas, los hombros, los codos, la mandíbula y las manos del *performer*.

El brazo virtual, la tercera mano y los ojos láser de Stelarc forman parte de un cuerpo externo denominado *Cuerpo Amplificado* que, al igual que los exoesqueletos *Muscle Machina*, *Hexapod* y *Exoskeleton* son utilizados por este artista para demostrar la fragilidad del cuerpo humano[4] y la facultad de expandir[5] sus posibilidades a través del uso de

[4] La *performance* llevada a cabo en Den Bosch, Holanda, en 1993 se denominó *Cuerpo en ruinas*. Stelarc: *Body in Ruins* "Psycho/*Cyber*: Event for Muscle and Machine Motion" 8 October -V2 Organization; Bosch, The Netherlands.

[5] El *Exoskeleton* fue presentado por primera vez en Hamburgo, Alemania, en 1998 en

la tecnología. De manera contraria al pensamiento de Marcel·lí Antúnez, quien utiliza la tecnología para potenciar las capacidades corporales del hombre, Stelarc se inscribe dentro de una corriente filosófica conocida como posthumanismo[6] la cual propone reemplazar las partes corporales biológicas por partes mecánicas transformando al hombre en un *cyborg* y al cuerpo en un objeto obsoleto.

En este sentido, Paula Sibilia comenta que el hombre está ingresando en una nueva era regida por la *evolución posthumana*, una evolución biológica más veloz y eficiente que la planteada por Darwin en el siglo XIX. Esta hipótesis se basa en las investigaciones y desarrollos en bioinformática, biocomputación y en algunas ciencias de la vida donde la digitalización parecería ser la clave, y aquello que respondía al universo de lo natural biológico ahora se convierte en un dato informático posible de ser manipulado y modificado a gusto.

> En este contexto surge una posibilidad inusitada: el cuerpo humano, en su anticuada configuración biológica, se estaría volviendo obsoleto. Intimidados (y seducidos) por las presiones de un medio ambiente amalgamado con el artificio, los cuerpos contemporáneos no logran esquivar las tiranías (y las delicias) del *upgrade*. Un nuevo imperativo es interiorizado: el deseo de lograr una total compatibilidad con el tecnocosmos digital. (2006: 11)

El posthumanismo, por lo tanto, es una noción vinculada a los cambios que manifiesta el cuerpo humano en la era de la cibernética. Las nuevas tecnologías permiten separar la mente del cuerpo físico a través de la telepresencia, la realidad virtual o la conexión *on line* al permitir estar simultáneamente en más de un sitio sin hacer uso del cuerpo en forma presente. Esto motiva una transgresión de la estructura física que conduce al cuerpo hacia su desmaterialización, el cuerpo se torna un objeto que metamorfosea a niveles extremos por la posibilidad de cambiar de género, cambiar de identidad o volverse *cyborg*.

En la *performance Time capsule* (1997), Eduardo Kac utiliza las redes telemáticas para manifestar el pasaje de ser un organismo biológico a ser una secuencia de datos disponible en la *web*. El artista trans-

---

la *performance* titulada *Evento para cuerpo extendido y máquina caminante.* Stelarc: *Event for Extended Body and Walking Machina*, performance at Kampnagel, Hamburg, November 1998.

[6] Entre los teóricos del posthumanismo figuran Hans Moravec, Vernor Vinge y Frank Tipler (Dery, 1998).

formó la galería Casa das Rosas de San Pablo en una sala hospitalaria en donde se implantó un microchip que podía ser rastreado a través de Internet. Esta obra fue un gesto provocador en dos sentidos, en primer lugar, es una crítica a la noción de raza (el tobillo, lugar elegido para insertar el microchip, era el lugar donde marcaban con un hierro caliente a los negros en la época de la esclavitud en Brasil y la idea de estar numerado remitía a los judíos encerrados en los campos de concentración durante la Segunda Guerra Mundial). Y en segundo lugar, redefine una nueva clase de ser humano híbrido al incorporar un componente tecnológico al sistema biológico del artista permitiendo desvanecer los límites entre ciencia ficción y realidad.

Cuerpos semi-vivos

The body cannot survive without organs and cells,
but the latter two groups can survive without body.[7]

Morton

El arte biológico se basa en el trabajo con ingeniería tisular, que es una rama de la bioingeniería que se dedica a la investigación y producción de sustitutos biológicos para mejorar o reemplazar la función de órganos y tejidos en el cuerpo humano. El procedimiento básico consiste en la extracción de células y tejidos provenientes de organismos humanos o animales para ser cultivados bajo condiciones especiales con el fin de producir, por ejemplo, prótesis celulares o tisulares para aplicar en medicina regenerativa y reparativa. Tanto las células que se extraen como la producción de los sustitutos biológicos se consideran fragmentos de cuerpos que sobreviven fuera del cuerpo de origen con ayuda de la tecnología. Estos fragmentos de cuerpos (células, tejidos y órganos) conforman un tipo particular de ser que, por sus características biológicas, los artistas Oron Catts y Ionat Zurr (2006) denominan *semi-ser* o *semi-vivo*, conceptos que forman parte de una noción más general llamada *Cuerpo Extendido* (*Extended Body*).

> El Cuerpo Extendido puede ser visto como una amalgama del fenotipo humano extendido y del tejido vital; el cuerpo

[7] "El cuerpo no puede sobrevivir sin órganos ni células, pero estos dos grupos pueden sobrevivir sin cuerpo". La traducción es mía.

> fragmentado puede sobrevivir únicamente a través de los medios tecnológicos: un cuerpo conformado a partir de fragmentos vivos disociados, y un mecanismo ontológico, dirige la atención a la necesidad de re-examinar las taxonomías actuales y las percepciones jerárquicas de la vida.[8] (2006: 2)

Catts y Zurr integran el grupo Tissue Culture & Art Project (TC&A) que desarrolla sus obras en los laboratorios de la Escuela de Anatomía y Biología Humana de la Universidad de Western Australia. El trabajo con cultivo tisular permite a este grupo de artistas pensar en cuestiones tales como la hibridación, la creación de nuevos seres y los problemas de clasificación en las ciencias biológicas tradicionales. Según explican, en muchas ocasiones un tipo particular de célula solo sobrevive al lado de otro tipo de célula, en otros casos las membranas de las células y los núcleos se abren para fusionar dos o más células, y agregan que, aunque se trabaje con líneas celulares humanas, el principal ingrediente para el desarrollo tisular es un sérum proveniente de células fetales bovinas; por ello, no cabe duda de que el resultado de estas mezclas es la creación de un nuevo ser constituido por partes vivas de diferentes individuos y especies "una Quimera, un Grifo, un Fénix, una Ganecha, un dios Peruano, un Ch'i-lin, un augurio de buena fortuna, un deseo para el mundo" (Catts y Zurr, 2006: 4).

La artista Orlan fue asistida por TC&A para la producción de *Harlequin Coat* (2007) un traje orgánico formado por la combinación de células epiteliales provenientes de donantes de distinto origen, edad y color de piel. En un acto performático que remitía a la *Reencarnación de Santa Orlan*,[9] la artista se sometió en los laboratorios de la Universidad de Western Australia a la extracción de células de su piel para que fueran cultivadas in vitro junto a las otras células. El cultivo tisular resul-

[8] "*The Extended Body can be seen as an amalgamation of the human extended phenotype and tissue life; the fragmented body that can only survive by technological means: a unified body for disembodied living fragments, and an ontological device, set to draw attention to the need for re-examining current taxonomies and hierarchical perceptions of life*". La traducción es mía.

[9] Entre 1990 y 1993 Orlan se sometió a siete operaciones de rostro para producir *La obra maestra absoluta: la reencarnación de Santa Orlan*. Cada operación, comenta Mark Dery, constituyó una *performance*: "la paciente, el cirujano y las enfermeras llevan trajes de alta costura, diseñados en algún caso por Paco Rabanne, y la sala de operaciones está adornada con un crucifijo, frutas de plástico y enormes carteles con los nombres de los patrocinadores de la operación [...]. El comportamiento de Orlan, que se encuentra solamente bajo anestesia local, se parece más al de una directora en un plató de cine que al de una paciente" (Dery, 1998: 265).

tante fue exhibido dentro de un pequeño biorreactor emplazado en un gran traje de arlequín realizado en plexiglass; el colorido *patchwork* que mostraba el traje aludía explícitamente a esta mezcla de razas, sexos y culturas que pretende desestabilizar las clasificaciones que rigen el mundo actual del hombre.

El sistema de clasificaciones de la biología moderna se basa en los estudios de Carlos Linneo, un científico sueco del siglo XVIII que se dedicó a la investigación botánica y zoológica. Mediante este sistema los científicos agrupan por especie, género, reino, filos, etcétera, a los organismos naturales. Los cuestionamientos hacia la taxonomía moderna comenzaron a surgir luego de que Watson y Crick descubrieran la estructura molecular del ADN. A partir de entonces una serie de ciencias y disciplinas como la ingeniería genética, la biología molecular, la genética molecular, la bioinformática y la biotecnología introdujeron nuevas técnicas y estudios para manipular el material genético de los diferentes organismos, de este modo se pudo cortar, copiar, pegar, transferir, modificar y hasta crear un gen o una secuencia de genes de manera artificial.

La obra *NoArk* (2007) de TC&A expone el problema de los sistemas taxonómicos existentes al presentar un biorreactor giratorio dentro del cual crece una biomasa de miles de kilos compuesta por tejidos y células vivas disociadas. Estos fragmentos de cuerpos semi-vivos no entran dentro de las clasificaciones biológicas o culturales tradicionales, sin embargo son seres que viven mediados por la tecnología, son cuerpos extendidos en tanto neo-organismos y sub-organismos que exponen las fisuras de los sistemas históricos de catalogación de los seres vivos (Catts y Zurr, 2006).

La noción de cuerpo extendido también está presente en Stelarc aunque de un modo más literal que metafórico, la tercera mano, el brazo virtual y los ojos láser son prolongaciones corporales que constituyen su propia idea de cuerpo extendido, pero que no se contradice con el pensamiento de Catts y Zurr. En efecto, en 2003 Stelarc trabaja junto a estos artistas para desarrollar la obra *Extra Ear-¼ Scale*, una oreja artificial realizada mediante el cultivo de células humanas.

El molde tomado de la oreja del artista fue reducido a un cuarto de su tamaño original para confeccionar la matriz polimérica sobre la que se colocó el cultivo tisular. Las células que crecían sobre esta matriz degradaban el material plástico para tomar la forma de la oreja. El resultado, unas pequeñas esculturas semi-vivas formalmente similares a la oreja de Stelarc que fueron presentadas en los eventos artísticos siempre bajo condiciones especiales de temperatura, humedad, oxígeno y pH controlados tecnológicamente para que la obra subsistiera.

En ciertas ocasiones, aunque el cuerpo sea dado por muerto, algunas células pueden sobrevivir sin intervención tecnológica por varios días. Basado en esta posibilidad, el grupo Bioteknica, formado por Jennifer Willet y Shawn Bailey asistió al mercado central de Montreal para adquirir un hueso de vaca fresco y así poder extraer las células aún vivas para cultivarlas en el primer laboratorio biotecnológico instalado en una galería de arte de Canadá. La instalación-performance *Life Live Lab* (2007)[10] que muestra al público no especializado el trabajo con ingeniería tisular, forma parte del concepto artístico que desarrolla Bioteknica, en el que indagan el cruce entre arte y ciencia con el fin de reflexionar críticamente acerca de la biotecnología. Willet afirma que el futuro de la ciencia se está investigando y desarrollando ahora, esto genera, a nivel individual y social, el cuestionamiento acerca de la posición que se debe tomar frente a las decisiones políticas y éticas de la ciencia: ¿hacia dónde debe ir la ciencia?, ¿qué es la biotecnología?, ¿cómo funciona?, ¿cómo me afecta a mí?, ¿cómo me siento?, ¿cómo nos sentimos como sociedad?, ¿qué decisiones tomar? Son algunas preguntas que se hace la artista y cuyas respuestas se hacen cada vez más complejas a medida que avanzan los desarrollos científicos, la ciencia se involucra con distintos intereses, y todo ello se hace en nombre de la vida.

Cuerpos manipulados

Algunas investigaciones en el área de la biotecnología, por ejemplo, no se conforman con realizar meros retoques o mejoras cosméticas o con acoplar prótesis a los organismos dañados. Su objetivo no consiste solamente en extender o ampliar las capacidades del cuerpo humano sino que apuntan mucho más lejos: hacen gala de una vocación ontológica, una aspiración trascendental que vislumbra en los instrumentos tecnocientíficos la posibilidad de crear vida.

P. Sibilia

Hacia mediados del siglo XIX, la teoría de la evolución de Charles Darwin describía cómo y por qué cambiaban las poblaciones de organismos a través del tiempo. La selección natural, el cambio, el origen

[10] Bioteknica: Live Life Lab en Concordia University's FOFA Gallery, Montreal, Canadá, desde el 27 de febrero hasta el 23 de marzo de 2007.

común y el gradualismo son teorías que le permitían a este autor dar cuenta de cómo habían permanecido y variado algunas especies biológicas y cómo otras habían desaparecido del planeta tras millones de años de evolución. En el siglo XXI, como señala Sibilia (2006: 136-137), los tiempos evolutivos se han acelerado y la selección que elimina continuamente especies ya no es natural, sino provocada por el crecimiento industrial y tecnológico. Esto conduce a una paradoja pues, si bien gran cantidad de especies biológicas se extinguen por culpa de la tecnología, es también la tecnología la que promueve la creación de nuevas especies que jamás habitaron el planeta.

La manipulación de organismos con propósitos artísticos es muy diferente a aquella que se realiza con fines científicos, en el campo del arte se manifiestan una variedad de posturas frente al uso de la tecnociencia: en algunos casos se intenta promover a través de las obras los beneficios que la investigación científica supone para el hombre y el ecosistema como, por ejemplo, el proyecto *Transgenic Zoo* de Peter Yeadon o la obra *Inmortalidad* de Joaquín Fargas; en otros casos se desea advertir sobre los peligros que implica usurpar el campo de acción y decisión de la naturaleza, como plantea el arte biopolítico del *Critical Art Ensemble* y, en otros casos, solamente se busca indagar nuevas técnicas y materiales para la producción estética de obras, como sugieren Marta de Menezes y George Gessert.

El caso de Marta de Menezes es uno de los tantos que manifiesta el trabajo en las fronteras del arte y la ciencia. Para llevar a cabo el proyecto *Nature?* (1999) decidió realizar una residencia de investigación en los laboratorios de la Universidad de Leiden, Holanda. Allí aprendió la técnica de microcauterio para modificar el diseño de las alas de las mariposas; la manipulación se efectuaba en una de las alas a nivel superficial –no a nivel genético– por cuanto esos cambios no serían heredados por las siguientes generaciones de mariposas. De Menezes logró crear así nuevos especimenes biológicos dotados de un sentido estético, pero que no permanecerían ni evolucionarían en el tiempo. En cambio, el artista George Gessert, quien también trabaja en la intersección entre arte y ciencia, toma el evolucionismo como una suerte de técnica artística que le permite lograr objetos estéticos a través de la variabilidad y los cambios heredables.

Gessert comenzó con el cultivo de plantas hacia 1985, la cruza entre distintas variedades de lirios produjo plantas híbridas las cuales observaba detenidamente para analizar las características estéticas y así desechar algunas plantas o conservar otras para un nuevo cruce. Las

técnicas de cruza y reproducción que utiliza Gessert son similares a las usadas por los biólogos evolutivos de los siglos XIX y XX, antes de la era de la ingeniería genética.

Esta disciplina, surgida como consecuencia del descubrimiento de Watson y Crick, permite analizar, manipular y transferir el ADN de un organismo a otro a través de la creación de dos herramientas conocidas como tijeras y pegamento. Estas herramientas fueron muy importantes para el desarrollo de la transgénesis, técnica utilizada por Eduardo Kac en varias de sus obras. El arte transgénico, como denomina Kac al conjunto de obras basadas en la transferencia de genes, se funda en un principio de manipulación de la vida (Espinosa Vera, 2006). La transgénesis le permite modificar el genotipo[11] de un organismo para modelar su cuerpo desde adentro hacia afuera, haciendo que su fenotipo[12] cambie y pueda ser heredado por sus sucesores. Los seres híbridos de Eduardo Kac pueden resultar de la combinación de organismos ya existentes en la naturaleza (*GFP Bunny*, 2000; *The Eighth Day*, 2001) o bien, de la creación de formas nuevas de vida al inventar secuencias genéticas que son introducidas en bacterias o plantas para que muten y se desarrollen (*Genesis*, 1999; *Move 36*, 2004).

Kac genera una teoría sobre el arte transgénico a la par que produce sus obras, el principal motivo por el que decide incorporar las prácticas científicas a su producción se debe a que considera que los experimentos con manipulación genética serán cada vez más frecuentes en el futuro y por ello sus organismos transgénicos vienen a cumplir una función importante en la sociedad que tiene que ver con la comunicación y el entendimiento del *otro*, en este caso un otro más complejo que no es natural sino artificial (Kac, 1998). Este hecho promueve la reflexión acerca de los parámetros éticos y sociales que se despliegan entre el hombre y el organismo transgénico o, en términos suyos, entre el artista, la obra modificada genéticamente y el espectador.

Las críticas que recibió Kac por del desarrollo del arte transgénico provinieron de distintos ámbitos y apuntaron a diversos aspectos de su obra: primero, el enfrentamiento con la comunidad científica por la custodia de la coneja Alba –la discusión giraba en torno a su condición de experimento de laboratorio–; segundo, las acusaciones de los grupos dedicados a proteger los derechos de los animales por manipular y ex-

[11] El genotipo es el conjunto de genes que contiene un organismo heredado de sus progenitores. En organismos diploides, la mitad de los genes se heredan del padre y la otra mitad de la madre.

[12] El fenotipo es la manifestación observable que expresa el genotipo en un ambiente determinado.

hibir seres vivos indefensos; tercero, el conflicto con las instituciones religiosas por cuestionar el origen divino del hombre y las especies; y cuarto, el cuestionamiento de algunas instituciones artísticas acerca del estatuto estético de sus propuestas. A pesar de ello, el arte transgénico abrió el camino para desarrollar nuevas manifestaciones en el campo del arte y para comunicar a la sociedad general lo que se estaba gestando dentro de los laboratorios de biotecnología.

Problemáticas del híbrido en arte y ciencia

Cuerpos biónicos, cuerpos semi-vivos, cuerpos manipulados, son todos cuerpos híbridos que nacen de la combinación de mundos diferentes. Sin embargo, la hibridación no solo alude a la fusión y conciliación, sino también a la intersección de mundos distintos que generan zonas de contacto en donde se ubican los conflictos y problemas actuales (García Canclini, 2007). Para ejemplificar esta idea se puede tomar el caso de la producción de alimentos transgénicos que provoca el enfrentamiento entre el arte y la ciencia al presentar dos visiones de un mismo híbrido.

En 2002, el Critical Art Ensemble (CAE) realizó la instalación *Contestational Biology* donde se exhibieron una gran cantidad de plantas transgénicas de maíz, colza y soja resistentes al *Roundup*, un herbicida que mata todo –inclusive los cultivos–, cuyo principal componente es el glifosato. El propósito de esta instalación era dar marcha atrás a la modificación genética mediante el uso de interruptores químicos no tóxicos que detectaran aquellas plantas que contenían genes de resistencia a herbicidas. Al rociar las plantas con este producto, se coloreaban las células que contenían la enzima activa del *Roundup*, otorgándole a los vegetales transgénicos un color no natural que impediría su comercialización.

Sin embargo, para muchos científicos el uso de plantas transgénicas con tolerancia a herbicidas, en especial a glifosato, es preferible al uso de plantas no modificadas que utilizan otros herbicidas más contaminantes. Los cultivos de plantas transgénicas permiten disminuir la dosis y el tipo de herbicida utilizado, lo que supone un ahorro económico y un menor impacto ambiental (Hopp, 2007: 204). Los científicos también destacan el papel de la biotecnología como una de las ciencias viables para suministrar a la creciente población humana más alimentos a un costo razonable, en oposición a la agricultura orgánica, que no es una salida realista al problema de la alimentación por su baja productividad relativa (Hopp, 2007: 204).

El CAE defiende no solo la producción orgánica libre de agroquímicos, sino también el derecho a conocer los procesos científicos por los que se modifica genéticamente un producto alimenticio. La crítica a la falta de ética política y científica con la que se llevan a cabo ciertas investigaciones en el campo de la ingeniería genética –en especial aquellas que se relacionan con la producción de comida– fue el fundamento principal de *Free Range Rain* (2003), una *performance* en donde interactuaban artistas y público en el marco de un laboratorio biotecnológico ambulante. La idea era desmitificar los principios de la ciencia como un campo incomprensible para el sujeto común, a partir de la explicación de los procesos tecnocientíficos y de la experimentación con organismos transgénicos.

De este modo, se puede concluir que las prácticas híbridas como el arte transgénico, el bioarte, el arte biológico, el arte biopolítico o cualquier práctica artística que haga uso de la biotecnología, se para en la frontera entre el arte y la ciencia. Y desde ese lugar plantea posturas tan antagónicas frente al uso de la tecnociencia, que lejos queda la idea de concebir la hibridación como reconciliación.

Bibliografía

Catts, O. y Zurr, I. (2006). "Towards a New Class of Being: The Extended Body". *Artnodes*, (6).

Dery, M. (1998). *Velocidad de escape*. Madrid: Siruela.

Espinosa Vera, C. (2006). "Eduardo Kac: en realidad, todos somos transgénicos". *Revista Escáner Cultural*, (85). En línea: <http://www.escaner.cl/escaner85>. Consultado el 15 de julio de 2012.

García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.

——(2002). *Culturas populares en el capitalismo*. México: Grijalbo.

——(2007). "La Argentina tiene muchas zonas de fricción". *Infobae*, 1.º de julio.

Hauser, J. (2005). "Bio Art - Taxonomy of an etymological monster". En Stocker, G. y Schöpf, C. (edits.). *Hybrid, living in paradox*. Austria: Hatje Cantz.

Hopp, E. (2007). "¡Mozo!, hay un transgen en mi sopa...". En Díaz, A. y Golombek, D. (comps.). *ADN. 50 años no es nada*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Kac, E. (1998). "El arte transgénico". En *Leonardo*, *6*(11).

Kerckhove, D. de (2005). "Hybrid: elements of a re-mix culture". En Stocker, G. y Schöpf, C. (edits.). *Hybrid, living in paradox*. Austria: Hatje Cantz.
Morton, R. (2006). "Cocoon mystery". *New Scientist*, *2555*(85).
Sibilia, P. (2006). *El hombre postorgánico*. Buenos Aires: FCE.

Danza y *performance* audiovisual: símbolos corporales y representación sensorial

Ximena Monroy Rocha

Nada es más misterioso, para el hombre,
que el espesor de su propio cuerpo.

David Le Breton

Estudios transdisciplinares sobre el cuerpo

En las ciencias sociales y humanas el cuerpo ha ocupado un lugar incierto, como resaltan autores de distintas disciplinas y campos de investigación. Desde finales de la década de 1960 comienzan a surgir, tanto en los discursos como en las prácticas, nuevos acercamientos a este objeto de estudio, los cuales implican "la proliferación de diferentes análisis y abordajes sobre el cuerpo" (García Sottile, 2007: 2). En la década de 1970 se transita, por ejemplo, de una "sociología implícita" a una "sociología explícita" del cuerpo, presentándose un proceso análogo tanto en las ciencias sociales y humanas como en la producción artística y su análisis. En un recorrido a través de las representaciones del cuerpo en la danza, Susana Tambutti señala la evolución de las concepciones corporales a las que el pensamiento mecanicista dibujó sus límites durante varios siglos.

> A partir de 1950, la búsqueda de una sistematización unificada y fundamentada parece no ser necesaria. Para dominar la naturaleza corporal alcanza con conocimientos fragmentados, con saberes distribuidos en parcelas que no conforman, ni intenta conformar, una unidad. La preferencia actual por lo local más que por lo universal, por lo fragmentario más que por lo sistemático o totalizador, por la multiplicidad de saberes (técnicas) alternativos más que por un único conocimiento fundado, nos ubican fuera de ese academicismo del Siglo XVII. (2008: 7)

En el marco de "los estudios transdisciplinares sobre el cuerpo" (García Sottile, 2007), consideramos como vía de aproximación los recursos de la danza y la *performance* en formatos audiovisuales, campo de amplia producción vigente –videodanza, danza y nuevas tecnologías, *networked performance*, entre otros–, la cual forma parte de etapas significativas en la historia de la danza y las artes del movimiento, de la tecnología en el arte y de las hermenéuticas corporales.

Perspectivas sobre el cuerpo en la producción artística

La recurrencia al cuerpo a través de las manifestaciones en el arte de distintas épocas es calificada por Alfonso M. García Hernández como obsesiva. En diversos análisis encontramos referencias al cuerpo como un espacio, territorio o lugar ambiguo.

> A la vez construido y natural, semiótico y referencial. [...]. De un cuerpo como último refugio de la autenticidad, tal como se planteaba en las prácticas de los años setenta hemos pasado a un cuerpo como sostén privilegiado de lo falso, lo artificial, lo simulado y agresivo. (2006: 6)

Desde el enfoque de este autor, consideramos la construcción y simbolización de la corporalidad del hombre, territorio que constituye "una imagen incompleta ante el sujeto, que necesita de la mirada del otro, [...] como un espejo en el que mirarse para sentir restituida su unidad" (2006: 6). Territorio en permanente construcción y deconstrucción, objeto de representaciones a través de las miradas de los otros, representaciones que "quedan fijadas y elevadas a su máxima intensidad en el arte" (2006: 5).

Dentro de la problemática implícita en la polisemia del cuerpo, al considerarlo objeto de estudio, una de las metodologías de aproximación –y condición en el análisis de obras artísticas–, es su articulación desde las miradas, la concepción y la percepción de las imágenes que de él tenemos. García Hernández afirma que en las obras artísticas contemporáneas, desde la mirada del espectador, el cuerpo "se encuentra localizado en el plano de los objetos y goza, como estos, de una cierta exterioridad para quien lo contempla" (2006: 6), no es percibido como un par del cuerpo del espectador. El cuerpo se ha entendido entonces como una noción abstracta, en la que se valoriza sobre todo su imagen virtual, "pero también su capacidad de ser objeto real, y a la vez simbólico, de feroz devastación" (2006: 6).

> Siempre habrá, en la imagen del cuerpo, una zona oscura y sombría a la cual no hay ningún acceso, zonas calladas, donde el cuerpo no es el cuerpo, o deja de serlo para pasar a ser desmembrado o usado como piezas de recambio, donde el cuerpo es el otro, un extraño a sí mismo. Donde cuerpo y todo establecen sus confusos e inestables límites. (2006: 6)

La transición en el pensamiento y las prácticas, durante las décadas de 1960 y 1970, incluye algunas de las modificaciones más significativas en los campos que nos ocupan: los estudios del cuerpo, la presencia de este en las manifestaciones artísticas y el desarrollo de nuevas tendencias de la danza y las artes del movimiento, contexto en el que, además, comienza la intensificación del uso de la tecnología en el arte. "Es en estos años, a partir de los últimos sesenta y primeros setenta que encontramos una manifestación cultural intensa alrededor del cuerpo como eje de análisis social y foco de interés para nuevas expresiones artísticas, en todo caso, rescatando su dimensión simbólica" (García Sottile, 2007: 4).

Steve Paxton señala las implicaciones del surgimiento de los *mixed media*, movimiento artístico cuya producción apela a la múltiple percepción del espectador –una percepción combinada o integral–, combinando en un mismo nivel espacial elementos escénicos, visuales y sonoros. Además de la instauración de uno o más géneros o híbridos a partir de esta y de otras propuestas de la época, nos interesa lo que para Paxton es la repercusión más sobresaliente de los *mixed media*, el "contraste a nuestro uso convencional de los medios y los sentidos" (1987: 5). De modo que se presenta un nuevo requerimiento de la sensibilidad de

quien *vive* la obra, un trato distinto al cuerpo del espectador. Algunas temáticas, que presentará la producción artística a partir de esas décadas de diversas rupturas, siguen desarrollándose en obras actuales.

> En relación a las nuevas expresiones artísticas, vemos también una mayor exposición del cuerpo. Se experimenta, con una búsqueda de nuevos límites, tanto en las artes del movimiento y las performances como en las artes visuales y la literatura. Se integran las nuevas tecnologías a lo que ha sido habitual en el arte: trabajar con conceptos provenientes de la filosofía o posiciones políticas. Se exploran temas como género, virtualidad, discapacidad, interfaz carne/maquina, *cyborgs,* nuevas estéticas, etc. (García Sottile, 2007: 5)

El análisis de algunas manifestaciones en el arte ha contribuido a la multiplicidad de enfoques en el estudio del cuerpo, entre las que encontramos obras literarias y visuales, en su tendencia a la producción de imágenes –virtuales o alegóricas– del mismo. Asimismo, la imagen en movimiento abarca un extenso campo para el análisis transdisciplinario de la representación corporal, puesto en marcha por estudios “iniciales” –no enmarcados dentro de una metodología formal– de la representación del cuerpo en el cine, principalmente a partir del enfoque de Deleuze.

Algunas perspectivas en torno a la producción de videodanza o danza para la cámara, sugieren la creación y el análisis de estas obras desde un marco conceptual que se encuentra en proceso de consolidación teórica: el movimiento cuerpo-cámara y las relaciones tiempo cinematográfico-tiempo performativo. En este terreno, las corrientes de análisis de movimiento –Laban, kinesiología, biomecánica– podrían aportar significativos abordajes de los usos corporales, tanto cotidianos como dancísticos o performativos.

Cabe mencionar que en un número importante de enfoques teóricos del cuerpo que analizan la producción artística contemporánea, se incluye la *performance* principalmente en sus manifestaciones de la vivencia del cuerpo en sus límites –*cutting, body performance*–. Ya que es posible categorizar a la *performance* dentro de diversos géneros o modalidades –y se encuentra en un proceso conceptual–, limitamos su uso en este texto refiriéndonos específicamente a *performance* para la cámara, en su relación con la danza y las artes del movimiento. Además, utilizamos los términos *videodanza* y *danza para la cámara* en analogía a los anglos *screendance* y *dance video/film*.

La mirada sobre los cuerpos, algunos en movimiento

Paralelamente a las principales representaciones del cuerpo en la danza, haremos un breve recorrido por algunas transiciones conceptuales en la simbología del cuerpo, íntimamente relacionada con los usos corporales cotidianos. Durante estos procesos, resulta altamente significativo el privilegio de la mirada sobre otros sentidos. Los estudios sobre las percepciones sensoriales identificaron, a finales de la década de 1970, de veinticinco a treinta y un sentidos ligados a distintos nervios, como explican, por un lado, Steve Paxton (1987) sobre varios modelos y, por otro, Michael J. Cohen (1997) sobre el trabajo de Guy Murchie durante el periodo 1961-1978.

En *Antropología del cuerpo y modernidad* (2002), David Le Breton enfoca el camino de la simbología del cuerpo en las sociedades occidentales, señalando una transición importante en la sociedad renacentista, umbral del individualismo. En la descripción del carnaval medieval –una de las últimas expresiones culturales previas al individualismo–, Le Breton resalta la transformación hacia las conceptuaciones y prácticas corporales posteriores: "no hay nada más extraño a estas fiestas que la idea de espectáculo, de distanciamiento y de apropiación por medio de la mirada" (2002: 30). La legitimación más trascendente de representación corporal en la danza sucede a partir del individualismo renacentista, etapa en la que se posiciona la danza clásica como espectáculo, y se institucionalizan las normas estéticas de "el cuerpo de la danza" por la Real Academia de Música y Danza (1661). En las celebraciones de la Edad Media, además, encontramos la figura del cuerpo grotesco y sus protuberancias –que reencontraremos más tarde en tendencias contemporáneas de la danza–, la cual es anulada de los usos y costumbres corporales de las sociedades occidentales al comienzo de la modernidad.

Le Breton reconoce como uno de los rasgos del posicionamiento del individualismo moderno a la "invención del rostro" (2002: 41), instaurándose en este último el principal símbolo de identidad y soporte de individualidad. Describe la nueva necesidad de representación del sujeto a través de su retrato, reemplazado posteriormente por la fotografía. Como este, diversos factores sociales y antropológicos dieron paso al privilegio de la mirada respecto de los otros sentidos en el transcurso a la modernidad. Mientras para los hombres de la Edad Media e incluso para los del Renacimiento la mirada fue un sentido menor, se convertirá en el sentido dominante de los siglos futuros. "Sentido de la distancia,

se convirtió en el sentido clave de la modernidad puesto que permite la comunicación bajo su juicio" (2002: 41).

En el trabajo iconoclasta de los primeros anatomistas se constituye la distinción entre cuerpo y presencia humana. Le Breton describe este imaginario anatómico como "una de las fuentes de nuestra actual representación del cuerpo (y, por lo tanto, del hombre)" (2002: 49). Las primeras observaciones sobre la anatomía humana "se originan en esa mirada alejada que olvida, metodológicamente, al hombre, para considerarlo tan solo su cuerpo" (2002: 52). En este deslizamiento del cuerpo fuera de la persona, en el siglo XVI, este cumple funciones de exhibición además de las de investigación para la ciencia y la técnica, en los estudios sobre su estructura interna y su estética con el fin de definir las proporciones ideales. Las disecciones públicas se convierten en uno de los entretenimientos catárticos de un sentimiento nuevo de la época: la curiosidad.

Distancia y juicio, características atribuidas al sentido de la modernidad –la mirada–, se relacionan con el establecimiento las representaciones dominantes de "el cuerpo de la danza" occidental. La práctica de la danza no solo se instaura principalmente en su finalidad de espectáculo, sino como un medio de los cuerpos ejemplares, separando terminantemente su expresividad con respecto a la del movimiento corporal de la vida cotidiana. "Quedaba ahora consumada la línea divisoria que la Real Academia francesa había trazado entre los cuerpos cotidianos, comunes y los cuerpos-para-la-danza, cuerpos ideales cuyos movimientos, cuidadosamente legislados, diferían de aquellos movimientos de la vida cotidiana" (Tambutti, 2008: 4).

Según Le Breton, la filosofía mecanicista del siglo XVII establece la perspectiva del mundo con la medida del hombre, pero lo hace "a condición de racionalizar al hombre y de relegar las percepciones sensoriales al campo de lo ilusorio" (2002: 64). Las ciencias consolidan su metodología en la abstracción, "refutan los datos provenientes de los sentidos y el sentimiento de orientación del hombre en el espacio" (2002: 64). Esta ausencia de la percepción interna es parte de la concepción del cuerpo exterior, superficial o ajeno a la persona, dualismo remarcado en la simbología del cuerpo danzante. "El bailarín se reconocía a partir de su reflejo en un espejo y a esa imagen aplicaba las exigencias técnicas necesarias para obtener de aquel cuerpo ajeno el máximo beneficio" (Tambutti, 2008: 6).

En sus fundamentos, la disciplina dancística privilegia un cuerpo del que se obtienen resultados por medio de la progresión de su eficiencia, un cuerpo utilitario. "Las disciplinas corporales, como la empresa cien-

tífica moderna, están animadas por una fuerte voluntad de dominio" (Tambutti, 2008: 6). Es en este contexto, que Le Breton atribuye al pensamiento del siglo XVII la aparición del cuerpo como "la parte menos humana del hombre" (2002: 71) y plantea como significativo el hecho de que la imaginación sea considerada como "poder de ilusión, fuente de constantes errores" (2002: 71). Encontramos una constante inclinación a este modelo de pensamiento –durante los dos siglos posteriores– en la historia de la danza y sus representaciones del cuerpo, destacándose una contraposición con la potencialidad de la imaginación y la percepción sensorial como fuentes de creación y ejecución.

Siguiendo a Le Breton, en la impronta del cuerpo como fuente de sospechas a partir de la filosofía mecanicista/cartesiana en la cotidianidad social, destacamos una de las "etiquetas corporales rigurosas" (2002: 71), implementada por algunos segmentos de la burguesía que incrementaron la distancia hacia el cuerpo. "Inventan la 'fobia del contacto' que sigue caracterizando la vida social occidental contemporánea" (2002: 71). "Descartes le proporciona garantía filosófica a la utilización instrumental del cuerpo en diversos sectores de la vida social" (2002: 79).

Uno de los planteamientos fundamentales de la obra de Le Breton es la desaparición o "borramiento" ritual del cuerpo en la cotidianidad, a través de la "repetición incansable de las mismas situaciones y la familiaridad de las percepciones sensoriales" (2002: 93). El conjunto de estas percepciones de los sentidos es lo que atribuye consistencia y orientación a las actividades cotidianas del hombre, "especialmente las imágenes o los sonidos que son los sentidos que cubren, permanentemente, el campo perceptivo" (2002: 99).

Hermenéuticas corporales en la danza actual

El cuerpo, es hoy, en la danza, el problema.

Susana Tambutti

En la concepción moderna del cuerpo se establece una triple ruptura del sujeto con los otros, con el cosmos y con él mismo: individualismo social, la "exclusividad" de la materia compositiva del cuerpo respecto al resto del universo y la posesión de un cuerpo a diferencia de ser un cuerpo, como señala Le Breton. Este autor destaca el saber corporal de

algunas sociedades tradicionales, contrapuesto al hegemónico saber racional. Tal vez sea necesario plantear el análisis del lenguaje corporal en las perspectivas contemporáneas de la danza y las artes del movimiento como parte de uno o más saberes dirigidos, por un lado, a constituir una hermenéutica corporal no exclusiva de estas disciplinas y, por otro, a enmarcar los estudios teóricos del cuerpo dentro de existentes o nuevas aproximaciones. Tambutti señala las diferencias fundamentales entre las concepciones contemporáneas del cuerpo en la danza y la del pensamiento dominante hasta mediados del siglo XX.

> Tanto en la danza clásico-romántica como en la danza moderna, la esencia corporal no consistía en aquellas características cualitativas a las que llegamos por la observación sensorial sino en una estructura geométrica subyacente, en el atributo del cuerpo de ser extenso en las tres dimensiones, cuerpo-contorno donde se despliegan formas ya que su naturaleza no es más que espacio geométrico. (2008: 6)

Las modificaciones más radicales en la danza suceden a partir de la segunda guerra mundial, cuando el bailarín desarrolla una nueva habilidad, “debía templar los sentidos más internos de su cuerpo, ser sensible a las fluctuaciones de energía, explotar sus relaciones con el espacio y también con el mundo” (2008: 8). La evidencia palpable del cuerpo se hace explícita en las nuevas propuestas coreográficas; la transpiración, la inestabilidad, el sometimiento a la gravedad, a la decadencia y a la transformación. “Desde entenderlo como ser-en-el-cosmos, y como conteniendo el cosmos dentro de sí mismo, hasta fundirlo en el contacto con otros cuerpos, los coreógrafos exploraron esos cuerpos hasta el fondo, observando su comportamiento y reacciones” (2008: 8).

Una de las corrientes creadas en los años setenta, el *contact* improvisación, propone fundamentalmente, en palabras de Steve Paxton, “la relación recíproca de dos cuerpos que no tienen existencia independientemente uno del otro” (citado por Bents, 1981: 1). El trabajo en *contact* puede ubicarse en la concepción corporal de las sociedades tradicionales a las que hace referencia Le Breton, un trabajo en comunidad en el que se percibe el propio cuerpo como una extensión del cuerpo del otro. Paxton dirigió la investigación hacia la posibilidad de un entrenamiento sensorial y de “generar un estado en el que la voluntad no sea el motor de la acción” (Bents, 1981: 1). La hermenéutica corporal en el *contact* es un ejemplo de concepción corporal contrapuesta a la triple ruptura

del sujeto con él mismo, con el otro y con el universo. Hacia inicios de la década de 1980 encontramos diversos procesos similares en las corrientes de la danza y el movimiento.

> El hecho de "experimentar" el cuerpo no solo modificó las relaciones establecidas hasta ese momento entre cuerpo como medio y cuerpo como fin, sino también podría decirse que este cuestionamiento implicaba una doble situación: yo habito en mi cuerpo, pero a la vez, yo me represento habitando este cuerpo que es el mío. (Tambutti, 2008: 8)

Sin embargo, esta evolución conceptual pertenece solo a algunas disciplinas específicas y altamente delimitadas, a una "cultura erudita" del cuerpo, como la llama Le Breton. En la cotidianidad del trabajo físico o mental y del lenguaje corporal urbano, el "borramiento" ritual, el dualismo y la triple ruptura derivada de este, permanecen.

> El desgaste nervioso (*stress*) tomó, históricamente, el lugar del desgaste físico. La energía propiamente humana (es decir los recursos del cuerpo) se volvió pasiva, inutilizable; la fuerza muscular ha sido relegada por la energía inagotable que proporcionan los dispositivos tecnológicos [...] esto no deja de tener consecuencias en el placer sensorial y cinético. (2002: 161-163)

El problema hoy, en la danza, es el cuerpo. Más allá de "el cuerpo para la danza", a partir del uso de la tecnología y los nuevos medios, aparece como problema-oportunidad el cuerpo del espectador. Las prácticas, los discursos y el análisis de este arte en el que la audiencia inicia, por medio de la mirada, "una respuesta cinética o una empatía física con el bailarín" (Paxton, 1987: 1), requieren cuestionar los límites de su exclusividad artística en la imperante necesidad de los cuerpos que la contienen, el cuerpo social. La conclusión de Tambutti remite al hombre "inmigrante del tiempo" de Margaret Mead, citado por Le Breton.

> Hoy en el siglo XXI las propuestas muestran cuerpos como galaxias en fuga, cuerpos desintegrados por la velocidad y el impacto tecnológico. Cuerpos viajeros del tiempo. Cuerpos incluidos en nuevas imágenes cinéticas, numéricas, artificiales. Son cuerpos que se están yendo,

> se están haciendo cosmos con inauditas transformaciones. Esta terrible certeza es el hallazgo metafísico de la danza del siglo XXI. (Tambutti, 2008: 9)

Representación sensorial en danza y performance audiovisual

La forma en que el arte se relaciona con los sentidos
se vuelve más y más complicada de describir
cuando consideramos los sentidos como interrelacionados.

Steve Paxton

La experiencia humana se basa por completo en lo que el cuerpo realiza. Le Breton resalta la observación, en el trabajo de George Simmel, acerca de que las percepciones sensoriales, “con las características que matizan a cada una, forman el basamento de la vida social” (2002: 100). Uno de los objetivos de la antropología de los sentidos es enfocarse en aquellos discriminados por la cultura predominantemente audiovisual. La empresa de identificar en el lenguaje corporal cotidiano los *cincuenta y tres sentidos y sensibilidades naturales* de Cohen encuentra suficientes obstáculos, principalmente en las sociedades urbanas actuales. Sin embargo, es factible que la producción artística en danza y *performance* –paradójicamente, utilizando algunos recursos audiovisuales– haya comenzado una innovación en representaciones, tanto de los sentidos “predominantes” como de los prácticamente ocultos o, si se quiere, *teóricos*. En los siguientes ejemplos de formas específicas de danza y *performance* audiovisual, consideramos tanto la representación sensorial –intentando fragmentar algunos sentidos– como su percepción, la del cuerpo espectador.

La mirada y el rostro-identificación

El hecho de que, en palabras de Le Breton, la mirada sea la “figura hegemónica” de la vida social urbana, conlleva retos cada vez más importantes para la creatividad y la persistencia de la producción artística. A su vez, “el cuerpo del otro, su estética, es el soporte de un estrato de imágenes. Probablemente lo esencial de cualquier encuentro resida en este imaginario” (2002: 102).

> La aprehensión por medio de la mirada convierte al rostro del otro en lo esencial de la identidad, en el arraigo más significativo de la presencia [...]. El primer tiempo es aquel en el que se cruzan las miradas y en el que se aprecia, respectivamente, la cualidad de las presencias. De este primer contacto dependen, a menudo, la tonalidad del intercambio y su desenlace. (2002: 101)

En el caso de un supuesto primer encuentro de dos sujetos en una *networked performance*, a través de Internet, el cruce de miradas en el que se percibiría esa cualidad presencias cumpliría un efecto similar al de las características del intercambio performativo. Los *performers* podrían estar más o menos relacionados con el intercambio social por medio de imágenes digitales en tiempo real; de una u otra forma, el encuentro mediatizado con el compañero para realizar una *performance* telemática tiene implicaciones especiales. En definitiva, podríamos considerar diversas perspectivas referentes al intercambio sensorial mediante dispositivos tecnológicos y sus implicaciones en el intercambio de una danza o *performance* a través de una red de telecomunicación.

En otro aspecto, la atribución de identidad y reconocimiento del individuo a través de su rostro, tal vez hace de este un elemento poco común o al menos atípico en las representaciones de la producción de danza para la cámara en los últimos años. En un número importante de obras se privilegian partes distintas del cuerpo sobre el rostro de los intérpretes. Más allá, en muchas ocasiones se presenta una tendencia a la representación de calidades de movimiento específicas por encima del fragmento corporal ejecutante, lo que ubica al cuerpo como ruptura de individualidad. En una proporción menor, se encuentran trabajos en los que, por el contrario, la identificación de la presencia del intérprete constituye el parámetro principal de la narrativa –a menudo no lineal– o del contenido simbólico. Estas obras generalmente muestran objetivos muy claros de representación, principalmente de género o identidad cultural o social, representando, entre otros, minorías sociales o conceptuales, por medio del rostro o de otros elementos de "identificación".

Percepción espacial

Los espacios urbanos son un elemento constante en la producción de piezas de danza y *performance* para la cámara. Hay una importante tendencia a "romper" paisajes naturales o edilicios a través de la per-

formatividad de uno o más cuerpos, donde esta representa comportamientos corporales más o menos habituales en la cotidianidad social. Ya sea aproximándose al registro o la construcción escénica, principalmente las composiciones en espacios urbanos se insertan dentro del ritual social, en el que las expectativas son las del "borramiento" del cuerpo, causando entonces rupturas o alternativas a las características sociales de estos espacios. Tales rupturas son percibidas tanto por el espectador perteneciente a la escena como por el espectador externo a la obra. Así, por ejemplo, encontramos obras basadas en *site-specifics* o en el análisis o construcción de movimiento espontáneo, en algunas ocasiones añadiendo espectadores a la escena.

Un conjunto de trabajos explora la composición de movimiento a través de la percepción espacial, utilizando el recurso cinematográfico "fuera de campo". En estas obras se construyen percepciones del espacio exterior al cuadro haciendo uso de recursos sonoros, visuales y coreográficos, entre otros.

Sentido de tiempo

El "sentido de tiempo" pertenece a la categoría de "sentidos mentales" en la clasificación de Cohen. Probablemente sin ser esta la intención, Paxton investigó este sentido de temporalidad comparando su percepción de imágenes mientras bailaba y mientras visualizaba esta danza en video. Una de las observaciones fue la apreciación relativizada de la velocidad de las imágenes en cada una de las recepciones. La relativización de percepciones –de distintos sentidos o sensaciones– puede presentar diversas versiones, dependiendo de múltiples características del espectador de una danza o *performance* audiovisual.

Quizás el recurso audiovisual principalmente utilizado y explotado en danza o *performance* para la cámara, es el tiempo cinematográfico (elipsis, empalme, continuidad, discontinuidad). Un grupo importante de obras juega con las posibilidades temporales que la imagen digital y su manipulación proporcionan al cuerpo, a su movimiento y a su percepción.

Otro de los "sentidos mentales" de Cohen es el "sentido de tiempo biológico y astral, conciencia de eventos pasados, presentes y futuros", representado y percibido –experimentado– en diversas obras audiovisuales, no exclusivamente dancísticas o performativas.

El terreno conceptual en el desarrollo de danza o *performance* para la cámara indaga, especialmente a partir de la experimentación corporal detrás, delante de cámara y en la post-cámara –composición de la

"coreografía electrónica"–, las relaciones entre el tiempo cinematográfico y el tiempo performativo.

> Puesto que el videodanza se ha convertido en una forma de arte viable alrededor del mundo en los últimos 20 años, ha influenciado a una generación de jóvenes coreógrafos. Y así como el naciente cine-danza imitaba a la danza-teatro, lo opuesto puede ser cierto ahora; la danza-teatro a menudo imita al videodanza en el uso de "saltos de montaje" y narrativa no linear, en un sentido creando una clase de reproducción corpórea de performance tecnológicamente mediatizada.[1] (Rosenberg, 2001: 3)

Los tiempos cinematográfico y preformativo, en una relación de dependencia en estas obras, interactúan de forma tan implícita que es necesario plantear y analizar las características que los definen, que comparten o intercambian, siendo tal vez una vía de aproximación las representaciones y percepciones de estas temporalidades en la producción de danza y *performance* para la cámara.

Conclusiones

La producción de danza y *performance* audiovisual forma parte del espectro de obras que apela a la transformación en las percepciones de ejecutantes, realizadores audiovisuales y espectadores, dentro de la tendencia del arte de re-significar el uso convencional de los medios y los sentidos. Esta producción se enfrenta al complejo ritual cotidiano –dancístico o social– de la habitualidad de las percepciones sensoriales.

Considerando el potencial de representación de elementos sensoriales utilizando recursos performativos y audiovisuales, destacamos algunos sentidos de la clasificación de Cohen.

a) *Feeling senses*: sensitividad a la gravedad, sentido de peso y equilibrio, sentido de movimiento, sensación del toque de la piel, sentido de espacio o proximidad.

[1] "*As screendance has become a viable artform around the world over the last 20 years it has influenced a generation of young dance-makers. And while the earliest cine-dance mimicked theater dance, the opposite now may be true; that theater dance often mimics screendance or film in its use of 'jump cuts' and non-linear narrative, in a sense creating a kind of corporeal reproduction of technologically mediated performance*". La traducción es mía.

b) Sentidos mentales: dolor externo o interno, dominación y sentido territorial, sentido de conciencia, sentido de comunidad y pertenencia, sentido de tiempo, sentido de cambios climáticos, sentido estético –incluyendo la creatividad–.

La representación sensorial en obras de danza y *performance* para la cámara refleja una o más hermenéuticas corporales. Los coreógrafos y los realizadores audiovisuales encuentran un amplio campo de investigación respecto a las mismas. Algunas prácticas de danza continúan buscando el entrenamiento sensorial –"sentido de ser", "la mente como sentido"– y la generación de movimiento cuyo motor es distinto a la voluntad. Parte de los desafíos, en los próximos años, tal vez pueda enmarcarse en la inclusión de estos atributos en los cuerpos representados –analógica y digitalmente– y en el cuerpo espectador.

Bibliografía

Bents, F. (1981). "Steve Paxton y el contact-improvisation". *Theatre Papers The Fourth Series*, (5). (S. Tambutti, trad.).

Cohen, M. J. (1997). *Reconnecting with nature: Finding wellness through restoring your bond with the earth.* Estados Unidos: D. Ecopress.

García Hernández, A. M. (2006, agosto). "Cuerpo y cuidados, práctica artística y muerte". *Revista digital universitaria DGSCA-UNAM*, 7. En línea: <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num8/art59/int59.htm>. Consultado el 10 de agosto de 2008.

García Sottile, M. E. (2007, junio). "Algunas reflexiones sobre el emplazamiento actual del cuerpo en las ciencias sociales y humanas". *efdeportes*. *Revista Digital*, *12*(109). En línea: <http://www.efdeportes.com/efd109/el-cuerpo-en-las-ciencias-sociales-y-humanas.htm>. Consultado el 26 de mayo de 2008.

Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad* (2.ª edición). (P. Mahler, trad.). Buenos Aires: Nueva Visión.

Paxton, S. (1987) "Improvisación es...". *Contact Quarterly*, *12*(2). (Falkenberg y Abramovich, trads.).

Rosenberg, D. (2001). "The work of dance in the age of corporeal reproduction"*. Dancing for the camera 2001*. *Catálogo de ensayos por Douglas Rosenberg*.

Tambutti, S. (2008, octubre). "Danza o el imperio sobre el cuerpo". *Red Sudamericana de Danza*. En línea: <http://movimientolaredsd.ning.com/profiles/blogs/2358986:BlogPost:3762>. Consultado el 11 de noviembre de 2008.

Procesos de lo innombrable[*]

Brisa Muñoz Parra

Si bien el cuerpo mismo podría ser entendido como *Interfaz* entre el mundo subjetivo y objetivo es en la era de la computación que el término se utiliza de manera popular para denominar el diálogo que se establece entre usuario y máquina, conjuntamente a esto, el concepto de *Cyborg,* acuñado por la ciberfeminista Donna Haraway, entendido como cuerpo compuesto de una parte orgánica y otra artificial, reproduciéndose en una serie de investigaciones y prácticas interdisciplinarias ligadas al cuerpo y a la tecnología en el contexto histórico actual.

La inclusión de las nuevas tecnologías en el campo del arte ha venido a reformular distintas cuestiones en su sistema de producción ya sea en el proceso de realización, de ejecución, de autoría, de temporalidad y espacio expositivo. Desde esta noción transformadora intentaré poner en reflexión la producción artística de la Danza como reconfiguración de principios, pretensiones y discursos en su diferenciación estratégica de los marcos de producción coreográfica tradicional-oficial.

Según Mac Luhan, “Medio y mensaje funcionan en pareja puesto que uno puede contener a otro: el telégrafo contiene a la palabra impresa, que contiene a su vez a la escritura, que contiene al discurso” (1987: 50).

[*]Este artículo apareció en 2009 con el título “Procesos de lo innombrable. Acercamiento a las prácticas artísticas ligadas al cuerpo y la tecnología”, en *Interferencias*, Santiago de Chile: Caída Libre, y el 6 de mayo de 2010, en Escáner Cultural. En línea: < http://revista.escaner.cl/node/1932 >. En línea: < www.reverso.org/metaformance-metamedia.pdf >. De acuerdo a lo anticipado en la nota a esta edición, se respeta el texto original, a excepción de algunos cambios realizados por la autora.

¿De qué manera las aproximaciones o metodologías en las prácticas artísticas ligadas al cuerpo y a la tecnología se han reconfigurado?

Los aspectos metodológicos tradicionales de la obra coreográfica se han desplazado y la danza ya no es solo en si misma sino que se ha situado desde los márgenes operando en distintas direcciones, cuestionándose y estableciendo relaciones interdisciplinarias.

La tecnología ligada a la práctica artística y al cuerpo, en muchos casos tiene como idea germinal la investigación práctica y la reflexión por sobre el mismo deseo de producir obra. Quiero decir, que los procesos de trabajo cobran mayor importancia y no subyacen en pro de un resultado acabado y prolijo, como podría ser en la práctica coreográfica tradicional. Esto no quiere decir que los artistas no quieran realizar una obra, sino más bien, es reconocer que cada obra es parte del ejercicio de hacer y por ende cada ejercicio práctico de investigación, creación y aprendizaje podría entrar en la posibilidad de ser *obra de arte*.

La práctica artística entonces, puede ser entendida como "ejercicio" en el acto de hacer, que construye y deconstruye, un proceso que opera sobre la base de la prueba y el error en donde cada obra parece una resultante inacabada. En este caso el Arte vendría siendo un espacio de producción de procesos, una herramienta de conocimiento y reflexión frente a un problema como razonamiento estético. Esta idea de la práctica artística opera en diversos campos disciplinares, su carácter es dinámico e intersticial surgiendo más bien desde una zona de acción que de un lugar pre-establecido, definido y acotado.

La estructura de una obra entonces no se dará por la repetición y los ensayos rutinarios de una coreografía, donde el ejecutante, evitando la dispersión y el azar, debe responder a un resultado lo más acabado posible, sino más bien es la ejecución de una experiencia que se construye sobre ciertos parámetros estructurados y otros variables aleatorios, ya que a pesar de que la tecnología puede ser un medio de aplicación exacta, la combinación del cuerpo vivo en movimiento y la máquina se instalan en una relación dialéctica de control/descontrol y esto no en el sentido de no conocer el sistema aplicado, sino más bien que la interfaz se establece sobre ciertos parámetros que pueden ser modulados cada vez de manera diferente dependiendo de los estados físicos, emocionales, ambientales y anímicos del cuerpo. Esto se acerca a la idea básica de la ciencia, el experimento, el acercamiento empírico en busca de conocimiento.

De cierta manera este tipo de aproximaciones desplazan la Danza a una noción más básica y abierta, la de cuerpo humano en movimiento, acercándose a un contexto metodológico performativo y despojándose de los deseos tradicionales de lo acabado-prolijo-controlado expuesto en obra, como una especie de reivindicación del Arte como producción trascendental del ser humano.

A su vez los soportes virtuales han posibilitado nuevos espacios de exposición que antes eran impensados, como lo anticipara Mac Luhan quien describía la interconexión humana globalizada por los medios electrónicos de comunicación de masa, hoy digitales y virtuales. Los que también han permitido exhibir públicamente los procesos de trabajo poniendo en evidencia los recorridos, los errores, retrocesos, avances y descubrimiento llevados a cabo dentro de un trayecto, pudiendo visualizar diferentes proyectos realizados por artistas de diversas latitudes, con problemáticas y estéticas diversas.

¿Se han podido instalar nuevos discursos y temáticas a partir del contexto histórico actual transmutado por la tecnología?

Según Mac Luhan, los medios no podrían reducirse a enviar información dado que dejaría fuera sus facultades propias y su poder para modificar las actividades humanas, de esta manera los discursos en las obras subyacería ante el medio en si mismo convirtiéndose en una especulación donde los medios se sobreponen a cualquier tipo de contenido trasformador proyectivo.

En el campo del arte han permanecido temáticas que se han tratado desde diferentes puntos de vista a lo largo de la Historia como espacios comunes constantes; hablo de los temas tradicionales como las relaciones interpersonales, las temáticas biográficas, los desastres naturales o provocados por el ser humano u otros.

Sin desmedro de esto, parece ser que con la inclusión de los medios digitales y la tecnología en el campo del arte, estas temáticas han variado dado que bajo una dibujada libertad, la práctica artística posibilita la experimentación, la pregunta y la crítica.

Podríamos denotar que existen distintas líneas discursivas o temáticas de trabajo artístico-tecnológico-corporal , por un lado, se plantea un uso científico de la tecnología donde su aplicación es primordialmente investigativa y experimental que entablan relaciones directas entre arte, ciencia y cuerpo, estudiando las capacidades físicas y biológicas del cuerpo humano, que van desde la aplicación de sensores de mapeo de

movimiento procesado y expresado en imagen o sonido, hasta la inserción de dispositivos artificiales con la idea de potenciar las facultades orgánicas naturales del cuerpo o bajo los principios de post-humanidad y la realización de robots como metáforas de los sistemas de vida actuales. Por otra parte encontramos performances que se instalan en el terreno de la crítica a la tecnología, operando como práctica de resistencia a los dispositivos de vigilancia y representación hegemónica en modelos de belleza y género, como sistemas de control *biopolítico* y *anatomopolítico*. Por otra parte se extiende el problema del espectador como productor de la obra, algo que ha circundado el *problema del Arte* en distintos períodos históricos y que hoy ha sido posibilitado a través de la realización de interfaces en Instalaciones y performances interactivas para espacios públicos o de salas y trabajos de *Net Art.*

Aunque existan trabajos coreográficos que trazan temas tradicionales o emplazan obras con tecnología que mezclan tanto estas nuevas estéticas como aquellas frecuentemente usadas sobre la base de recursos de iluminación, vestuario e indumentaria; estas aproximaciones, de todas formas híbridas, abordan una serie de temas que están en directa relación con nuestro sistema de vida altamente complejo, intentado realizar cruces que actualicen la producción simbólica del campo artístico en su vinculación con el mundo.

¿Es posible validar la producción interdisciplinaria como campo de acción autónomo respecto a las disciplinas artísticas tradicionales?

Por lo general, en el terreno de la academia, las áreas artísticas aún siguen manteniendo sus límites fronterizos, siendo que estas, en distintos períodos de la historia se han visto cuestionadas, actualmente de manera más clara por nuevas producciones híbridas e intersticiales, intentando redefinirlas desde su producción simbólica.

En la historia del arte moderno han existido varios movimientos artísticos que se provocaron a partir de cruces disciplinares y que tuvieron sus inicios como corrientes autónomas y que luego fueron, por decirlo, reubicados en el espacio de las disciplinario a modo de reconocimiento o legitimación.

Los encuentros entre artistas del Dadá, pueden haber sido un punto de partida para todos los desplazamientos posteriores en el campo de la creación interdisciplinaria dentro de los que encontramos el Movimiento Fluxus en la década del sesenta, las acciones teórico-prácticas llevadas a cabo por la Internacional Situacionista en la década del se-

senta y setenta, y más fielmente en el contexto de este texto, las obras de Maya Deren catalogadas desde el campo cinematográfico como *Cine Experimental* pero también reubicadas en el contexto de la Antropología Visual y el videodanza.

Esta contaminación interdisciplinaria ligada al cuerpo y a la tecnología (entendiendo el concepto en su contexto como ingeniería electrónica) tuvo sus inicios en EE. UU. en los proyectos colaborativos llevados a cabo por el artista sonoro John Cage y el coreógrafo Merce Cunningham. Uno de los primeros encuentros que se emplazó sobre esta horizontalidad de las artes donde confluyeron sonido, danza, plástica y performance fue *Untitled Event* en el Black Mountain Collage. EE. UU., 1952.

Posteriormente, colectivos como Experiments in Art and technology (EAT) desarrollado, principalmente, por los artistas Robert Rauschemberg y Robert Witman y el ingeniero eléctrico Billy Klüver posibilitaron una serie de obras colaborativas entre artistas visuales, coreógrafos, técnicos e ingenieros. La acción más importante de EAT se desarrolló en New York, en 1966, cuando produjeron el encuentro 9 Evenings, donde se realizaron diversas *performanc*es e instalaciones interactivas en la que participaron una gran cantidad de artistas, ingenieros y técnicos. Entre los coreógrafos que participaron destacan Lucinda Childs, Steve Paxton e Yvonne Rainer. Los años sesenta y setenta en el contexto en que EAT se desarrolló, sin duda fue una de las épocas gloriosas en los diferentes campos de producción artística en los Estados Unidos que repercutió en gran parte del mundo. EAT instala un precedente en el ámbito de la producción interdisciplinaria en el uso y reflexión de la electrónica, la tecnología y arte, que en el contexto histórico actual se hace aún más coherente.

Estos últimos proyectos colaborativos citados han sido poco reconocidos por el campo de la Danza oficial y han sido sutilmente instalados en el marco de las Artes Visuales. Si bien la legitimación de estas producciones parece ser que se da únicamente por su ubicación dentro de al menos una de las disciplinas artísticas que convergen es por desentendido su carácter autónomo.

Tal vez sea algo natural y es lo que sucede actualmente con la producción de videodanza que mayoritariamente es reconocida como producción que se desprende y por tanto, es parte del campo disciplinar de la danza.

De este modo, lo que se pone en discusión aquí no es si la producción ligada al cuerpo y a los nuevos medios es parte o no de una u otra disciplina, como una especie de medición de fuerzas, sino más bien es

que este es un campo de producción independiente, que si bien proviene y se germina por distintas influencias desde las estructuras tradicionales de las disciplinas, no se ubica estáticamente en ninguna de ellas, o mejor dicho en ella, en todas y en ninguna.

La producción artística no puede darse, al menos todavía, solo por el factor de la globalización y la tecnología, sino también se debe a una especie de superposición de realidades en las que se entrecruzan los contextos económicos, políticos y sociales locales, culturales de raza, clase y género, que hacen aún más compleja una comprensión de nuestro sistema de vida actual y por ende de las definiciones en el campo de las prácticas artísticas contemporáneas.

Bibliografía

Benjamin, W. (2003). *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica*. Madrid: Itaca.

De Lahunta, S. (2006). *Danza (en la presencia y ausencia) de tecnología*. En línea: < www.danzaeinterfacechile.com>. Consulta junio 2007.

Haraway, D. (1985). *Manifiesto Cyborg: Ciencia, Tecnología, y Socialismo-Feminista en el Siglo XX*. Valencia: Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo Universidad de Valencia.

Mc. Luhan, M. (1987). *El medio en el mensaje*. Barcelona: Paidós.

VV. AA. (2007). *Performance y Tecnología*. Río de Janeiro: Dança em Foco.

VV. AA. (1996). *Teoría de La Deriva y Otros Textos Situacionistas sobre la Ciudad*. Barcelona: MACBA.

El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad*

Alejandra Ceriani

Introducción

El medio digital y las propuestas artísticas en torno al cuerpo constituyen una combinación disciplinar en constante innovación. Dicha innovación afecta los parámetros con que la tecnología produce y reproduce determinadas categorías de sujeto y de corporalidad, de la elaboración de interfaces, de la representación y de la comunicación.

El lenguaje del movimiento, y en particular la danza performática, continuamente viene experimentando con dispositivos videográficos, o de interacción y captación en tiempo real, en derredor a la noción de cuerpo, no como texto o imitación, sino como instrumento y metalenguaje en procesos de manifestación multidimensional.

Los desarrollos tecnológicos en la actividad artística sugieren, asimismo, un importante cambio cultural a partir de la aparición de un nuevo paradigma que reconfigura la relación entre lo físico y lo virtual,

* Este artículo es una selección de *El descentramiento: cuerpo-danza-interactividad. Indagación en el territorio de la interactividad y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, compositivas y escénicas*, publicado en formato pdf. En línea: <http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis_alejandra_ceriani.pdf>. En 2009 se publicó también una versión adaptada, con el título *Indagación en el territorio de la Performance y las nuevas poéticas tecnológicas*. En línea: <http://revista.escaner.cl/node/1187>. De acuerdo a lo anticipado en la nota a esta edición, se respeta aquí el texto original, con la excepción de algunos cambios introducidos por la autora.

originando márgenes ambiguas entre uno y otro. Y sobre esa indeterminación se diseñan, se conforman, ciertas búsquedas y hallazgos estéticos. Parecería no haber lineamientos para seguir, cada propuesta inaugura los propios, se percibe un corrimiento de cierta hegemonía en los modelos culturales, artísticos, que generan nuevas mixturas, contingencias en las prácticas con los lenguajes establecidos.

La tecnología en danza –dada básicamente por el uso de medios tales como el video digital, la computadora (*hardware* y *software*), y la combinación de ambos– posibilitan narrativas no lineales basadas en una nueva representación en la producción de sentido. Redescubrir una geometría velada, donde no hay representaciones sino posicionamientos: el cuerpo físico en un lugar físico, tan doblemente físico que sus componentes se expanden: cuerpo y espacio expandidos. La noción genérica de corporalidad se ha ampliado, la excitación a nivel físico y psíquico de las percepciones auditivas, visuales y táctiles se muda a medida que se expanden sus conexiones, produciendo nuevas prácticas visuales, sinestesias ancladas no solo en la propia producción estética sino en la captación consumada por un nuevo espectador. Y a esto quisiéramos referirnos: a los posibles y renovados cánones, no solamente desde una formulación reflexiva, sino también, a través de la derivación de una investigación actual. Consideramos elemental indagar este territorio de la interactividad y el uso de nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, compositivas y escénicas que inauguran una nueva capacidad de conjeturar y experimentar con lo conocido. La tecnología aplicada a las artes escénicas –definida como el enlace de los dispositivos, del entorno, de los cuerpos, de la comunicación y la creación– instala la tensión entre el límite material y el deseo impulsando las transformaciones no como respuesta a las contradicciones del presente, sino como un principio móvil cuya condición básica sería la disponibilidad a interactuar.

Los aspectos centrales que abordaremos estarán dados por la redefinición de los propios lenguajes disciplinares puestos a interactuar con los dispositivos e interfaces. Los lenguajes disciplinares entendidos como campos de incumbencia: la danza, la performance, el arte interactivo, el arte sonoro, el lenguaje audiovisual digital, lo escénico, etcétera. Estas disciplinas cambian su modo de abordaje a nuevas herramientas de producción, de reflexión y de comprensión. Se abren otras instancias, otra gramática del cuerpo, una nueva realidad mixta de mayores combinaciones posibles y, por lo tanto, de mayor complejidad.

Diálogo entre persona y sistema

En los intercambios entre la tecnología interactiva con el cuerpo, el espacio, la imagen y los sonidos se señala, en principio, la priorización de otros sentidos por sobre los habituales, y la constitución de un posicionamiento crítico que aventura otros procesos para entender y proyectar cualquier propuesta de esta índole. Por lo tanto, en los posibles resultados de estos intercambios, y en particular en una determinada propuesta de interactividad, se desprende la idea de que surge un desplazamiento de lo antropocéntrico. Con esto hacemos referencia al antropocentrismo instituido en la propia formación en danza.

Los aspectos centrales estarían dados en la correspondencia que se establece entre una instalación interactiva y el movimiento del cuerpo captado y procesado en tiempo real. Esta correspondencia no establece simplemente un diálogo entre persona y sistema. David Rokeby (1991)[1] precursor en el área de música y procedimientos interactivos, señala que esta ida y vuelta, este diálogo entre persona y sistema, implica la separación de percibir y responder en el plano real para recomponerse en el plano virtual. Este plano –establecido por la imagen del cuerpo en movimiento– es el doble virtual del cuerpo físico en movimiento y establece una simultaneidad entre lo físico y lo virtual. Habrá un cuerpo real y su par virtual, vivificado por las interfaces (programaciones) y los dispositivos (cámara, proyector, pantalla, etcétera). Es el estar ahí, aun, en un espacio virtual, en una auténtica participación, en una vivencia de resonancias perceptivas, más que emocionales y patéticas. Dichas resonancias están en perpetuo presente, apelando a la inmediatez visual, sonora y cinética. Por lo tanto, ese percibir y responder está constituido y organizado por espacios y tiempos múltiples no lineales.

La imagen del cuerpo

La imagen del cuerpo en movimiento, aquella que se proyecta desde el *software* de captura y procesamiento, desde la que partimos para la presente observación, no puede ser única y homogénea sino que está compuesta por otra infinidad de imágenes que se superponen en

[1] Rokeby, David. (1991). *David Rokeby interacting with Very Nervous System*. [En línea] Nueva York. Consultado el 03/07/2008 en <http://homepage.mac.com/davidrokeby/vns.html>.

una trama pixelada, un tejido que podríamos ilustrar como conectivo. Una trama que toma formas igualmente identificables, pero que, en la reconstitución simultánea de los píxeles, las hace únicas, dinámicas y eficaces: ya no es la imagen espejada del cuerpo, sino la derivación del acontecimiento de la luz sobre él.

La imagen virtual se constituye en esta trama, en este tejido pixelado, se desarrolla y se regenera a lo largo de la *performance*, provocando una ida y vuelta con efectos precisos sobre el propio cuerpo físico que danza frente a los dispositivos. Podría suponerse que la imagen proyectada más el sonido disparado en consecuencia son, ante todo, elementos formales y programáticos que modifican al cuerpo físico del que es doble. La imagen del cuerpo proyectado es parcial, fragmentaria e incompleta. Estos fragmentos, sin embargo, actúan frente al cuerpo físico global, pasando a ser su significante. Dicho esto, examinemos pues la función de matriz significante que cumple la imagen digitalizada y la función metafórica del sonido, para la conceptualización de la experiencia performática tanto física como virtual.

En la interacción, no elegimos del todo cuál sonido, cuál movimiento acontecerá, sino que la conjugación de varios factores –la luz, por ejemplo– va determinando la actuación de la performance tanto a nivel del diseño de los movimientos como del acontecer sonoro. El sonido es la apreciación privilegiada que se antepone a las acciones físicas propias de la creación de movimiento en el bailarín/*performer* o *metaformance* –figura conceptual propuesta por Claudia Giannetti[2]– que incorporaremos al presente texto. El sonido digitalizado es el referente básico para las prácticas de la composición y de la ejecución performática y multimedial.

John Cage[3] teorizaba sobre la cercanía entre la música y la danza basada en la casualidad y la recíproca independencia, y había ampliado su producción artística musical-audio-visiva creando eventos multimediales, con el fin de superar la separación entre el oído y los otros sentidos. Y es justamente a partir de una experiencia que relataba Cage que se inicia la exploración entre este vínculo sonido-movimiento, a través de la construcción de una metáfora interactiva que dio como resultado nuestra propia propuesta performática. Dicha descripción hecha

[2] Claudia, Giannetti. (1997). *Metaformance-El sujeto proyecto*, en: *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. [En línea]. Valencia: IVAM Centre Julio González, p. 8. Consultado el 20/07/2008 en <http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf>.

[3] Cage, J. (1951). [En línea]. Consultado el 15/02/2008 en <http://www.johncage.info/>.

por el propio Cage al experimentar dentro de una *cámara anecoica*[4] dice así: "En aquella habitación silenciosa, escuché dos sonidos, uno agudo y otro grave. Después le pregunté al ingeniero responsable por qué, siendo la habitación tan silenciosa, había escuchado dos sonidos. Me dijo: 'Descríbalos'. Me dijo: 'El agudo era el funcionamiento de su sistema nervioso. El grave era la circulación de su sangre'".[5] A partir de esta revelación, y habiendo experimentado también estas descripciones físico-auditivas dentro de una cámara anecoica, surge la metáfora interactiva que simularía la sonoridad del cuerpo humano, su resonancia íntima amplificada. El diseño en la programación de captura habilitaría la posibilidad de develar –a través del comportamiento visible– aquello que no está visible. De este modo, a nivel programático, la metáfora se sostendrá las más de las veces tanto por la parte física como por la virtual de la interfaz, articulándose igualmente la idea de dos espacios cohabitantes: exterior e interior. Las preguntas disparadoras para dicha construcción fueron: ¿qué sonoridades se componen con las estructuras internas del organismo cuando nos movemos? ¿Qué acontecimiento audible ocurre dentro del cuerpo, en el reverso de la piel? ¿Qué tipo de sonoridades y cómo podrían ser oídas? La imagen del gesto del cuerpo concebiría al discurso sonoro. El desarrollo articular de los movimientos corporales, de los gestos en interacción con las interfaces, genera un acontecer audible de la disposición interna del cuerpo en esa cadena de movimientos. "Esto nos permite ver a la interface como a una necesidad de la 'construcción' (un soporte necesario para la existencia y la mediatización) y a la metáfora como a la 'manifestación' del fenómeno multimedia".[6] La interfaz construye metáfora.

Antes de continuar, citaremos la definición de los conceptos de interfaz y de metáfora. Se puede hablar de interfaz como de un elemento

[4] Una cámara anecoica es una sala "insonorizada" especialmente diseñada para absorber el sonido que incide sobre sus paredes, suelo y techo. Está aislada del exterior y consta de unas paredes cubiertas con cuñas construidas de materiales como la fibra el vidrio o espumas porosas [en línea]. Consultado en <http://blog.educastur.es/practicainstrumental/2008/03/14/john-cage-oir-a-traves-del-silencio/>.Hemos realizado la experiencia de estar dentro de una cámara anecoica en el Laboratorio de Acústica y Luminotecnia (LAL), Comisión Campus Tecnológico de Investigaciones Científicas, UNLP, CIC. [En línea]. Buenos Aires. Consultado el 08/09/2008 de en <http://www.cic.gba.gov.ar/>.

[5] Cage (1951). Ibíd., cita 3.

[6] Causa (2008: 41). Para ampliar sobre conceptos de metáfora e interfaz ver publicación de Causa, Emiliano y Silva, Christian. "Interfaces y Metáfora en los Entornos Virtuales". En *Revista de Investigación Multimedia*, IUNA., 1(1), 41-48. ISSN 1850-2954. [En línea]. Buenos Aires: Consultado el 12/03/2010 en <http//:www.iuna.edu.ar/institucional/publicaciones/pdf/rim.pdf>.

que está *en medio,* que media entre dos entidades con alguna finalidad. Gui Bonsiepe (1999) establece que la interfaz media entre el cuerpo, la herramienta y el objetivo de una acción:

> La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase [*sic*]. Se debe tener en cuenta que la interfase [*sic*] no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y objeto de la acción. La interfase [*sic*] vuelve accesible el carácter instrumental de los objetos y el contenido comunicativo de la información. Este sistema de relaciones está conformado por la interfase [*sic*] y la metáfora, y es importante tener en cuenta las funciones de cada uno de estos elementos. Así, en primer lugar, podemos decir que la interfase [*sic*] tiene como función hacer accesible a nuestro cuerpo las representaciones necesarias para sostener el fenómeno. Mientras que la metáfora es el fenómeno en sí, es decir el objeto representado y que tiene como función transmitir un mensaje, un concepto.[7]

Como *performer*, y frente a las propuestas de interactuación escénicas, uno puede convencerse de que el movimiento del cuerpo genera el sonido. Por una parte, aun sabiendo que el parámetro analizado es el píxel blanco que entra en las regiones y que dispara un *ON* para el *software* de sonido, la formación antropocéntrica se antepone y vela el nivel de la conciencia y la presencia de la interfaz y de la metáfora. Por otra parte, basta un haz de luz y cientos de partículas sacudidas en el aire delante de la cámara para que el sistema comience a sonar. La distinción radica en que el cuerpo en movimiento tiene una intención: componer sonoramente, buscar y hallar en el espacio circundante las particularidades de cada sonido programado. Pero la luz termina definiendo. Las partes del cuerpo en movimiento deben buscar, además, ser iluminadas para ser escuchadas. La interfaz se complejiza en la superposición de sus componentes. Ya no es solo el cuerpo físico en movimiento el centro generador: es el cuerpo virtual igualmente. El entorno está enmarcado justamente por el encuadre de la cámara, las regiones en que este encuadre se encuentra dividido, la iluminación, las partes del cuerpo y sus coordenadas variables –que señalan la dirección y ve-

[7] Gui, Bonsiepe. (1999). *Del objeto a la interfase*, Buenos Aires: Ediciones Infinito, p. 17.

locidad del movimiento– la combinación de todos estos elementos a la vez. Por lo tanto, en el posible compromiso con la tecnología interactiva, emergen otras prioridades que se comprenden con el cuerpo, el espacio y el tiempo habituales del *performer*, y sin las cuales el evento no funcionaría.

En suma, la imagen del cuerpo significante es la característica corporal que determina, directa o indirectamente, la interacción con el sistema; y es en esa determinación donde cobra sentido. Incluso, siendo el doble de la particularidad física, diferencia al cuerpo en movimiento de la imagen mental de nuestras sensaciones físicas como *performer*. Actúa tanto en simultáneo como no. Podemos estar siendo conscientes como no conscientes de lo que está aconteciendo a esos niveles perceptivos. Entre la imagen mental de nuestras sensaciones y la imagen visual digitalizada y proyectada hay un margen aleatorio que permite instalar esta presunción del descentramiento de las aptitudes del *performer*. Este descentramiento podría plantearse como un primer aporte al trabajo interactivo del cuerpo con los dispositivos tecnológicos escénicos. Es en esa brecha –dominada por el espacio creado por la interfaz, que media entre el cuerpo, la computadora y su sistema de registro y, el objetivo de una acción– donde la imagen digitalizada o proyectada juega lo suyo. Pero es en la *imagen corporal*[8] donde podemos captar el descentramiento como la primera conformación con las interfaces y dispositivos propuestos, así como impregnar la calidad, la fluidez, las detenciones, etcétera, en los movimientos y los gestos ejecutados en la interacción. Estas sucesivas interacciones con las interfaces y dispositivos propuestos erosionan el espacio de intersticio, conformando patrones de movimiento propios, surgidos de la propia práctica, del propio intercambio con el sistema. El lenguaje corporal, en esta instancia, es una cuestión que atañe básicamente al estado cenestésico y cinestésico. Lo que denominamos como 'técnica' en la danza se manifiesta en el cuerpo hasta dar con un vocabulario propio de movimientos. El descentramiento puede forjarse y vislumbrarse entre ambas imágenes –la proyectada y la imagen mental de nuestras sensaciones–, ahí es donde se concibe el lenguaje corporal procesado en la interacción con el cuerpo físico y el cuerpo virtual. El descentramiento es una cuestión que concierne al espacio creado entre

[8] La imagen corporal es la representación mental que cada individuo tiene de su propio cuerpo. Hace referencia a la percepción que tenemos de todo el cuerpo y de cada una de sus partes, del movimiento y sus límites y de la experiencia subjetiva de actitudes y pensamientos que experimentamos en la interacción.

ambas imágenes: la mental cenestésica y cinestésica y, la digitalizada proyectada sobre la base del cuerpo real, erosionando, básicamente, las estructuras de movimiento conformadas en nuestra trayectoria formativa, en la memoria corporal. Es decir, que no se logra producir movimientos, ni coreografiarlos, desde el enfoque habitual con el que producimos en danza.

Por tanto, estas experiencias con sistemas interactivos en tiempo real son procesos aprehensivos, en donde el diseño de los movimientos –alcanzado un tramo del tránsito por la experiencia performática– se genera a sí mismo desde una retroalimentación con el sistema, con la programación propuesta. Pero los movimientos como microsistemas de empatía con las interfaces no se piensan, tampoco se imaginan, sino que cobran existencia en la conjunción cenestésica y cinestésica en el cuerpo físico. Esta investigación deriva, de hecho, en el gesto con relación a la programación propiamente dicha, e intenta encontrar, además, respuestas posibles a preguntas tales como: ¿cómo es la dinámica temporal de tales gestos relacionados con la interacción de contenido expresivo? ¿Cómo pueden ser originados? Estos gestos en vinculación con las respuestas del *software*, ¿son compatibles con la percepción que tienen los espectadores de interpretación expresiva? Los movimientos del cuerpo estarían pensados, desde esta vinculación con las interfaces y el *software* que lo sustenta. Este sistema interactivo propuesto puede ser encarado como un laboratorio donde individualizar, extraer y analizar particularidades en el gesto y en la totalidad del cuerpo en movimiento, relacionados con la creación de contenido expresivo y por ende compositivo. La puesta interactiva corre con la misma suerte, utiliza el cuerpo como el elemento activo de la interfaz, capitalizando lo que se va depurando de este pasaje entre lo percibido y lo medido, entre lo que se aprehende y lo que se escapa.

Incumbencia de lo disciplinar: danza e interactividad

Se entiende por danza al arte del movimiento, del movimiento corporal tratado como un lenguaje: el lenguaje del movimiento. El desarrollo sistemático de este concepto fue mostrando algunos de los elementos de ese lenguaje y haciendo, así, más comprensible lo que traduce. En sí mismo tiene un método de entrenamiento y trabajo, que puede ser enseñado y practicado con grados de intensidad y complejidad muy variados. Pero ¿qué sucedería si pensamos al cuerpo formado en este

lenguaje como si fuese un investigador o investigado; y, al lenguaje del movimiento sometido a nuevos ensayos de laboratorio? El uso de las nuevas tecnologías en interfaz con la danza altera los medios por los cuales el bailarín y el coreógrafo componen los movimientos. El sistema interactivo se sustenta en la actividad física constante del interactor, pero ¿de qué tipo de actividad, de qué calidad de movimientos requiere? Podríamos decir que el despliegue técnico alrededor de un cuerpo que baila convierte a este cuerpo en una "situación" de alta complejidad. Al interior de estos sistemas, el cuerpo en movimiento debe aprender a interactuar con imágenes, sonidos, espacios, textos, videos, luces, en fin, con un sinnúmero de parámetros disparados por el propio cuerpo en movimiento, haciendo una especie de mapeo taxonómico y un orden de control sobre cada uno de los movimientos realizados. En cierto modo, investigar con la interactividad y el cuerpo puede ser considerado como un ensayo y una reflexión crítica permanente, que enriquece y promueve otras formas de entendimiento y producción. Las *performances* o *metaformances* con dispositivos numéricos modifican la noción de espectáculo, hoy llamadas escenas o *performances* digitales o numéricas. La actividad del cuerpo desencadena relaciones con una obra dispositivo e inicia una exploración física y psíquica de otra índole. Son acciones abocadas al desarrollo reflexivo sobre la utilización de herramientas digitales interactivas en ámbitos escénicos. Las creaciones se conciertan desde una asociación entre lo real y lo virtual, lo analógico y lo digital, lo orgánico y lo inorgánico, lo natural y lo artificial. Explorar diálogos entre los sistemas de movimientos corporales y sistemas de lenguaje matemáticos en procesos de espontaneidad y de regeneraciones otorga el poder de pugnar con fuerzas invisibles, de intervenir y operar fenómenos de lo real y lo virtual tecnológico.

La implicación de quien interactúa con el sistema –y en esta exploración en particular donde se atiende a la producción involucrando al cuerpo en movimiento– deja entrever que lo que entenderíamos como coreografía o diseño de movimiento estaría pensado desde la correspondencia que se establece con los dispositivos (computadora, parlantes, pantalla, proyector, etcétera) y las interfaces (cámara *web*, programas de imagen y sonido). No hablaríamos de una coreografía desde la disposición o composición de una serie de movimientos en el espacio escénico, sino desde el inter-juego de resonancias que se experimenta entre estos elementos y el cuerpo. En todas las situaciones, el cuerpo debe intervenir en el espacio físico y provocar el sistema. Por lo que, el acto de componer movimientos no consta de diseños previos, ni de

réplicas desde movimientos trazados por tal o cual técnica ensayada o aprehendida, sino sobre esa simultaneidad cenestésica que abre el juego en el encuentro con el sistema interactivo, de una nueva escritura del cuerpo, una nueva gramática. Este sustrato diferente se reorganizaría, se recombinaría, con los anteriores, generando un nuevo campo de constitución. El carácter del movimiento bajo la tecnología interactiva da origen a una nueva realidad mixta de mayores combinaciones posibles y, por lo tanto, de mayor complejidad. Pero el sistema interactivo independizará a esta *metaformance* de un sinnúmero de operaciones, transfiriendo gran parte de su responsabilidad de coreografiar a la interacción misma. Para ello, es esencial que esta práctica de creación de movimientos sea colocada en su contexto híbrido y complejo. Se plantea una nueva y paradójica mixtura entre el cuerpo y el cálculo, la improvisación y el algoritmo, al presentar la hipótesis concerniente a la construcción de una nueva matriz perceptiva, de sentido numérico y fisiológico, asociada a una nueva corporeidad. Además, la interacción tiene que ver con el encuentro, con el descubrimiento de ese encuentro, antes que con el control. Y es justamente esta posibilidad de controlar o no la que queda en jaque, y produce nuevas coyunturas al interior del diseño de movimientos en la danza o *performance* con interactividad.

El trabajo del gesto

El *software EyesWeb*[9] es una aplicación que se especializa en la captación de diferentes patrones de movimiento y gestualidad del cuerpo humano orientada a la producción de sistemas multimedia interactivos. A través del análisis de movimientos escénicos en tiempo real y del control de la síntesis de sonido, esta aplicación nos permitió construir "Proyecto Hoseo",[10] para su posterior desarrollo artístico e investigativo.

[9] *EyesWeb* es una aplicación que se especializa en la captación de diferentes patrones de movimiento y gestualidad del cuerpo humano y la interpretación musical. Es fruto de los "estudios realizados por parte del *InfoMus Lab*, establecido desde 1984 en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Génova (DIST). Este laboratorio está liderado por Antonio Camurri, profesor de Ingeniería de *software* y de Sistemas Multimedia y creador del software *EyesWeb*, utilizado en este proyecto. Su tarea de investigación en cuanto a reconocimiento, parametrización y codificación del gesto y de la expresión del movimiento corporal en relación con el sonido y la música a tiempo real ha sido de gran admiración y ayuda". [En línea]. Génova: Consultado el 12/03/2007 en <http://www.scribd.com/doc/8567468/Memoria-Def>.

[10] "Proyecto Hoseo, performance escénica e interactiva en tiempo real, utilizada para la comprobación de nuestra práctica experimental. Proyecto Hoseo". [En línea]. Consultado el 12/03/2007 en <http://www.youtube.com/user/Danzainteractiva>.

Los diferentes usos de la plataforma de este *software* se centran en aspectos de la comunicación no-verbal multimodal, incluyendo el movimiento de partes del cuerpo y lo gestual, intentando comprender el contenido consecuente y expresivo que transmite el gesto. El sonido se incorpora a la visualización subjetiva del *performer* y da resultados más claros, al ocupar una zona acotada de espacio en relación con la captación de la *webcam* como sensor de movimiento. El campo de captación de la *webcam* proporciona un espacio bidimensional; por lo que el cuerpo se presenta acotado, y el gesto recobra preponderancia, por ende, es motor de la creación de movimiento.

Pero ¿qué sucede con el gesto? El gesto es el instrumento. Al interactuar con la imagen y el sonido, el gesto realiza la tentativa de aproximar desde una perspectiva artística, una indagación técnico-expresiva de la relación cuerpo/dispositivo, movimiento/interfaz, *metaformance*/interactividad. Estos procesos se constituyen dentro del contexto ideológico por el cual se considera a la tecnología como productora y producto de representaciones y lenguajes, de formas y categorías del discurso. Entonces ¿qué calidades de gesto, qué formas de escritura condicionada formal y culturalmente se reproducen en la programación? ¿Qué representaciones perpetúan la prolongación anquilosada de las técnicas disciplinares de un cuerpo instruido? Al referirnos al gesto tenemos que examinar si ese gesto no es el producto y la demasía de una cierta tradición de representación objetivista del cuerpo en su totalidad; del cuerpo en las artes, del cuerpo en las disciplinas del cuerpo. ¿Es posible pensar el gesto del cuerpo en movimiento más allá de estas representaciones?

La capacidad del hombre para entrar en mediación con las interfaces –*mouse* o teclado–, por medio de gestos simples, apareció tempranamente. Este gesto operatorio resultaba, por cierto, un gesto automático, totalmente codificado, desprovisto de sentido expresivo. Hoy, el análisis de esta señal gestual operativa es superado por una “ergonomía interactiva”,[11] lo que se denominaría como ‘el gesto en el diálogo hombre-computadora’. Esta situación prevalece, ciertamente, sobre la simple relación del lenguaje con la técnica, y su importancia radica en la posibilidad de crear una mixtura entre, por una parte, el gesto y su expresión y, por otra parte, el procesamiento de datos y sus formas abstractas. La acción de gestualizar interactuando en tiempo real con el sistema, implica nuestro potencial subjetivo. Esta imagen del gesto, esta

[11] Canto Rodado. (2006). *Desafíos*. *Interfaceame baby*... [En línea]. Consultado el 12/03/2007 en <http://hipermedia.wordpress.com/2006/08/10/interfaceame-baby/>.

imagen del cuerpo a la que hacíamos referencia en ítems anteriores, es la creación de otro gesto, de otro cuerpo, que se va potenciando e identificando en la virtualización. Ambos (cuerpo y gesto) se amplían. Entre ellos se ha interpolado el lenguaje de la programación y de las interfaces, que desplazan y sustituyen el mundo real y el virtual. Por lo tanto, objeto, sujeto e imagen se interpenetran, sin límites ni jerarquías, se trata de relaciones nítidas que posibilitan el surgimiento de una mixtura. Esta hibridación es el resultado, también, de una ruptura con la asociación entre el acoplamiento del gesto y el tratamiento de la información. Y si bien hay una implicación en la producción, esta es recíproca, son dos universos transformándose. Asimismo, esta proposición de mixtura debe abrir nuevos horizontes en el contexto de paradigmas obsoletos. Un horizonte de producción y resistencia, de existencias paralelas y diversas, de alteridades radicales, de apertura sin fin.

Reubicando nuestro marco de acción diremos que uno de los objetivos principales de estas exploraciones estudia los paradigmas de interacción entre el gesto, su expresión y los dispositivos e interfaces, dentro de la cadena operativa destinada a la captura del movimiento y el control del sonido y la imagen en tiempo real. Los sensores físicos que captan el movimiento intervienen en el análisis del gesto expresivo en tiempo real, individualizando los rasgos relevantes para medir dichas señales. Dentro de estos sensores, utilizados para la generación y visualización de datos, consideramos a los sensores ópticos como las cámaras *web*, o más conocidas como *webcams*. La captura óptica con cámara *web* analiza y sintetiza el gesto corporal. Para ello en *EyesWeb* se ha programado un *módulo de captura*[12]. A través de este se obtienen datos que pueden ser empleados para modificar parámetros dentro de la misma aplicación o ser enviados vía *MIDI*[13] hacia otras aplicaciones. Estos datos son utilizados para controlar sonido e imagen en tiempo real, lo que reforzaría esta idea inicial del gesto como instrumento.

[12] Pirotta, Tarcisio y Romero Costas, Matías. (2007). *Tutorial de captura óptica de movimiento y análisis de gesto corporal con Eyesweb*. Aplicación de captura óptica (con cámara *web* o archivos de video), análisis y síntesis del gesto corporal. [En línea]. Buenos Aires: Consultado el 12/05/2008 en <http://www.proyecto-biopus.com.ar/tuto/instalacion/captura_mov_eyesweb/index.html>.

[13] MIDI YOKE es una aplicación que crea puertos MIDI virtuales. Se utiliza para comunicar dos o más programas que manejen ese protocolo, como por ejemplo Max/MSP - Jitter, Pure Data - GEM, Processing, Arkaos VJ. [en línea]. Consultado el 12/05/2008 en <http://www.midiox.com/>.

¿Qué sería un *performer* interactivo?

Esta conjunción de los términos *performance* e interactividad se acuña de manera más eficaz si la vinculamos al concepto de *metaformance* (Giannetti, 1994: 8). Allí se establece la conexión entre la idea de construcción del cuerpo, la metáfora tecnológica y la noción de proceso estético. Trazándose una primera asociación se definiría más por el contexto que por el medio. Ese contexto requiere, en primer término, de la gestión de espacios de investigación que contribuyan a explorar, reflexionar y producir en materia de arte interactivo escénico; y, en segundo término, una labor de análisis de las herencias y avenencias de este contexto con el grueso de la producción cultural contemporánea. Tan importante como el nivel de tratamiento de la producción artística es el grado de investigación e incorporación de otros lenguajes del conocimiento y de la expresión. En ese sentido, nos atrevemos a afirmar la relevancia de las matemáticas, de la utilización de los patrones numéricos para desarrollar conceptos artísticos bajo una revalorización de la relación entre la lógica y la forma. Las *performances* interactivas o *metaformance* con dispositivos numéricos modifican no solo la noción de espectáculo, sino también del cuerpo puesto en acción, del lenguaje del movimiento, en las hoy llamadas escenas o performances digitales o numéricas.

Si bien podemos encontrar vías de justificación para los términos vinculados a la performance interactiva, nos queda definir a un *performer* interactivo. “Lo primordial no se encuentra, por ende, en el cuerpo como tal (en la carne), sino en el proceso de creación: en el “sujeto-proyecto”[14] afirmará Vilem Flusser (1994, citado por Giannetti, 1997: 14). Y aquí traeremos a colación una cita de Susana Tambutti (2005) que hace tambalear las posibles negociaciones de sentido entre la materia física y la materia virtual: “El cuerpo es hoy, en la danza, el problema”.[15] Tenemos que contemplar que lo primordial para la interacción performática en tiempo real es que hay cuerpo. Este cuerpo en acción pareciera que se torna contrapuesto: el cuerpo es carne pero también es imagen, píxel, interfaz. El cuerpo vuelve a problematizar el estado de la cuestión: ¿cómo se incorpora a la digitalización, al número, al algoritmo, sin ser

[14] Claudia, Giannetti. (1997). *Metaformance-El sujeto proyecto*, en: *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. [En línea]. Valencia: IVAM Centre Julio González. Consultado el 20/07/2007 en <http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf>.

[15] Tambutti, Susana (2005). “Danza o el imperio sobre el cuerpo”. Conferencia inédita presentada en el V Festival Internacional de Buenos Aires, p. 10. [En línea].Consultado el 22/03/2007 en <http://movimientolaredsd.ning.com/profilesblogs/2358986:BlogPost:3762>.

obstáculo y sí herramienta, expresión? ¿Se tratará de actitudes y de posturas que se regulan frente a las facultades que le proponen los dispositivos, las programaciones, los algoritmos? Los aspectos metodológicos tradicionales tanto de la formación disciplinar, de la creación coreográfica así como de la ejecución, se construyen sobre ciertos parámetros organizados. Es esencial que esta nueva práctica de creación de movimientos sea colocada en un contexto híbrido y complejo, tal como lo expresa Parra Muñoz Brisa (2009), *performer* e investigador chilena, cuando dice:

> Ya que a pesar de que la tecnología puede ser un medio de aplicación exacta, la combinación del cuerpo vivo en movimiento y la máquina se instalan en una relación dialéctica de control / descontrol y esto no en el sentido de no conocer el sistema aplicado, sino más bien que la interfaz se establece sobre ciertos parámetros que pueden ser modulados cada vez de manera diferente dependiendo de los estados físicos, emocionales, ambientales y anímicos del cuerpo. Esto se acerca a la idea básica de la ciencia, el "experimento", el acercamiento empírico en busca de conocimiento.[16]

Situando nuevamente al cuerpo como clave de definiciones, citaremos a Alberto Caballero (2008), quien a través del análisis sobre la obra de varias mujeres que participan activamente en el arte, señala al respecto de sus obras, que "no representan el cuerpo a través de la imagen, no se trata de una representación; no toman una parte como objeto a ser presentado, sino ponen su cuerpo, o partes del propio cuerpo como presentación, como *performance*, como instrumento de exploración, de interacción con el espectador".[17] *Ponen su cuerpo*, poner el cuerpo hace visible el hecho performático, por lo tanto, nos provee gran parte de nuestra enunciación: un *performer* interactivo es quien realiza acciones directas con la interfaz. La interfaz tiene como destino hacer viable a nuestro cuerpo las representaciones necesarias para sustentar el fenómeno; y la metáfora tiene como destino transmitir un mensaje, un concepto. Metáfora e interfaz ligan al cuerpo liberando sus potencialida-

[16] Parra Muñoz, Brisa. (2009). "Procesos de lo innombrable. Acercamiento a las prácticas artísticas ligadas al cuerpo y la tecnología" en *Interferencias*, Santiago de Chile: Ed. Caída Libre Impresores Ltda., p. 19.
[17] Caballero, Alberto. (2008). "El atravesamiento de la imagen y el encuentro con su nominación simbólica", en *Escáner Cultura*l. *Revista Virtual de Arte Contemporáneo y Nuevas tendencias*. [En línea]. Santiago de Chile: Consultado el 25/11/2008 en <http://revista.escaner.cl/node/1088http>.

des: cualidades sonoras y visuales. El gesto se torna pluridimensional, gráfico, sonoro. Reinstauramos al gesto corporal como una ergonomía interactiva desde donde modificar mecanismos de producción, investigación, formación y transmisión. Desde este posicionamiento podemos salir al cruce de esta materialidad del cuerpo puesta en jaque, citando a Jaime del Val (2006), *performer* que argumenta en pos de una nueva morfogénesis:

> Propongo una doble pirueta: para deshacer las categorías hegemónicas que constituyen al sujeto en términos de género, sexualidad, clase, especie, raza, edad, salud o forma corporal no se trata solo de producir nuevas anatomías, sino que se trata en definitiva de construir un cuerpo pos-anatómico, irreductible a las cartografías de los modos conocidos de representación.[18]

Entendiendo al cuerpo no como materia inalterable, sino como campo de fuerzas relacionales, el *performer* interactivo emplazaría cuerpo y sentido a través del lenguaje no verbal. Y en ese punto, se cuestionará también la anatomía sensorial sobre la que se han construido las diferentes disciplinas, "posibilitando disciplinas híbridas, intermedias o totalmente nuevas, con el surgimiento de nuevas formas de percepción y de nuevos conceptos de propiocepción[19] que rebasan la representación. La concepción anatómica de los cinco sentidos independientes es obsoleta".[20]

[18] Del Val, Jaime. (2006). "Coreografías globales: los nuevos imperios y las nuevas resistencias. Producción del afecto, estandarización de cuerpos y estéticas de resistencia en el pos-posmodernismo", p. 2. *Revista* Artnodes*, Arte, Ciencia y Tecnología*, Universitat Oberta De Catalunya, Número 6. ISSN 1695-5951. "Las teorías cognitivas contemporáneas no tienen un consenso sobre cuántos sentidos tenemos, unas hablan de quince, otras de treinta y tres y todas hacen referencia al funcionamiento intermodal: el cruce e interrelación permanente entre modalidades perceptivas, una visión que choca con la tradición que clinicaliza la sinestesia calificándola de enfermedad. Todo ello tiene consecuencias trascendentales para la redefinición, no solo de las disciplinas artísticas, sino de todos los modelos, arquitecturas y tecnologías de la comunicación-información-relación, de toda la anatomía del organismo social". [En línea]. Barcelona. Consultado el 14 /12/ 2009 en <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/756>.

[19] La propiocepción es el sentido que informa al organismo de la posición de los músculos. Del latín ''propius'', propio, y percepción; es el sentir de la posición relativa de las partes corporales contiguas. A diferencia de los seis sentidos de exterocepción: visión, gusto, olfato, tacto, audición y equilibriocepción por los que percibimos el mundo exterior, la propiocepción es un sentido de interocepción por el que tenemos conciencia del estado interno del cuerpo propio.

[20] Ibídem, cita 18.

La exploración en el campo de una gramática del lenguaje del movimiento está aún en ciernes. Los motores, las dinámicas, los diseños propios del cuerpo en movimiento están en proceso de conformación; una latencia que se hace presente en el cruce o disposición con el andamiaje tecnológico. Por lo tanto, el dualismo cuerpo físico/cuerpo virtual, proyectado, es parte constitutiva de estas propuestas de interacción en tiempo real. Un performer interactivo lidiaría con esta dualidad, o mejor dicho, esta dualidad forma parte de la ejecución, de la puesta en diálogo con/entre el dispositivo, la interfaz, el *software* y un cuerpo en movimiento. La conformidad de la idea de un sujeto-proyecto en un cuerpo-proyecto contempla, en esta instancia, como ya se ha sugerido, la generación de un cuerpo crítico en expansión.

Nuevas formas de lo escénico

Debemos considerar en la actualidad que el espacio escénico ha multiplicado sus formatos. Desde sus inicios, lo escénico ha sido un lugar para la representación de ficciones, que se reflejaban a partir de la voz y el movimiento de los intérpretes, el sonido, la iluminación, etcétera; y que descansaban en mayor o menor grado en el empleo de recursos escénicos para crear espacios ilusorios. Luego, otras formas escénicas formularon posibilidades de creación experimentales y encontraron su lugar de expresión en espacios periféricos o alternativos. Surgen, así, otros conceptos y recursos asociados a estas transformaciones de la producción y la distribución. Estos recursos que atañen a lo procesual y a lo efímero han suscitado nuevas estrategias escénicas, José A. Sánchez señalará:

> El cruce de lo teatral y lo performativo, sumado a la multiplicación de posibilidades espectaculares de las nuevas tecnologías, ha dado lugar a una diversidad que no cabe en la antigua categoría de teatro, pero sí en un concepto ampliado de artes escénicas, entendidas como artes de la comunicación directa entre un actor y un espectador en cualquier contexto social o mediático.[21]

Esta adaptación a las tecnologías dinamiza la situación actual de las artes escénicas, pero no pone en cuestión la actualización de to-

[21] Sánchez, José A. (2008). "La escena del futuro", p. 3. Inédito. Ciclo I+C+I. CCCB. [En línea]. Barcelona: Consultado el 19/10/2009 en <http://artesescenicas.uclm.es/index.php?sec=texto&id=128>.

dos sus elementos constitutivos. Actualización que creemos pasa por una reflexión, un proceso de revisión del efecto práctico o estético del que partió. En casi todas las propuestas escénicas falta un trabajo de análisis de su postura respecto a la técnica. No se trata solo de saltar hacia un estado de destrezas en programación, de eficacias escénicas, de autosuficiencias anatómicas, de ampliación de conocimientos; sino que se trata de transitar hacia un estado permanente de actitud crítica frente a la retórica de los efectos especiales, frente al relato tecno-espaciotemporal, hacia una lógica no-lineal e hiper-textual.

Pero lo escénico-espectacular como corporación sigue auto-representándose a sí mismo y estableciéndose de acuerdo con una diferenciación por géneros, que excluye lo que no se adecua a la codificación definida por el hábito. El hábito de lo espectacular está conformado por una sistémica implícita en la diagramación de la mirada, en la cosmogonía del espacio y del tiempo, en la configuración a través de acciones y sucesos y en una estructura jerárquica. Hay una división especializada del trabajo (actores o bailarines principales, de reparto, equipo técnico, etc., cada uno de los cuales se ocupan de su tarea específica) y hay también otras estructuras como la performance, que tiende a ser más horizontal, descentralizada, y siempre versátil.

Estas estructuras con sus particularidades se manifiestan de manera visible o subyacente en cada propuesta creativa. Todas las concepciones corporales y escénicas antecesoras, y aún vigentes, seguían los lineamientos de las exigencias académicas, los presupuestos de una representación basada en la imitación y en lo verosímil.

Al respecto, en el prólogo de la segunda edición de *La sociedad del espectáculo*, Christian Ferrer (2008) expresará:

> Guy Debord llama 'espectáculo' al advenimiento de una nueva modalidad de disponer de lo verosímil y de lo incorrecto mediante la imposición de una separación fetichizada del mundo de índole tecno estética. Prescribiendo lo permitido y lo conveniente así como desestimando en lo posible la experimentación vital no controlada, la sociedad espectacular regula la circulación social del cuerpo y de las ideas. El espectáculo, si se buscan sus raíces, nace con la modernidad urbana, con la necesidad de brindar unidad e identidad a las poblaciones a través de la imposición de modelos funcionales a escala total.[22]

[22] Ferrer, C. (2008). "Prólogo". En Debord, G. (2008). *La sociedad del espectáculo*, Buenos Aires: La Marca Editora, p. 12.

La dimensión política de la sociedad espectacular es el síntoma de nuestra época, continuará diciendo Ferrer. El poder implícito se articula a priori a través de la reproducción de cualidades que se naturalizan y se vuelven globales, hegemónicas, definiendo así el marco de lo sistematizado.

En la actualidad, uno de los problemas fundamentales de la estética, de la producción y consumo artístico, y de la formación disciplinar, no solo pasa por no evolucionar en consonancia con los avances tecnológicos; sino, y más precisamente, que esa disparidad dé cuenta, que evidencie el carácter silencioso y oculto de los mecanismos de reproducción y asimilación. Mecanismos que preexisten a la decantación social y cultural necesarias para madurar y cuestionar cada mediación.

Para construir *la escena del futuro*, José A. Sánchez (2007) se posicionará en un lugar muy singular que dará margen a las transformaciones:

> El espacio virtual permite la generación de discursos multimediáticos no fijados previamente por la palabra, pero también independientes del cuerpo. ¿De qué modo afecta el espacio virtual a lo escénico? ¿Qué continuidades se establecen entre la acción física, concreta, directa y la comunicación telemática, expandida? [...]. La escena cultural contemporánea se parece más a un circo que a un teatro. Se podría entender esta afirmación en un sentido despectivo, pero no es así. Obviamente, nos resulta molesto el que ciertos temas culturales se traten como fenómenos de feria. Pero el circo, de hecho, es una estructura más democrática que el teatro. [...] ¿Quién nos podría decir que en el siglo XXI tendríamos que seguir aprendiendo del circo para construir la escena del futuro?[23]

Nosotros proponemos, situados en esta idea de construir *la escena del futuro*, una revisión crítica de las prácticas artísticas, la producción tecnológica y la corporalidad a la luz de los nuevos dispositivos, desde la *performance*. Un pasaje breve por la historia de las vanguardias de principio de siglo y de los movimientos de los años sesenta y setenta nos permite apreciar la transversalidad de lo performático, desde experiencias diversas como los conciertos de Fluxus, la actividad situa-

[23] Sánchez, José A., (2008). "La escena del futuro", p. 3. Inédito. Ciclo I+C+I. CCCB. [En línea]. Barcelona: Consultado el 19/10/2009 en <http://artesescenicas.uclm.es/index.php?sec=texto&id=128>.

cionista, etcétera, hasta llegar al *happening* y –más recientemente– a la *performance* urbana, logrando el reconocimiento y la aceptación del arte-acción dentro de las instituciones.

Es en este tipo de prácticas artísticas donde debe desenvolverse el arte interactivo escénico. Es indudable que el uso en directo de las nuevas tecnologías de la imagen, la comunicación y la cibernética conmueven a la escena contemporánea. El proceso de disolución es cada vez más radical, y va a expandirse siguiendo una lógica ineludible hacia la experimentación del fenómeno de la temporalidad y la especialidad con cuerpos que se desdoblen en la 'habitabilidad de la imagen'. Por lo tanto enunciamos: "Lo que es experimentable no puede ser representado" (Ferrer, 2008: 13).

Partimos de esta idea para justificar nuestro posicionamiento al plantear que las performances interactivas en tiempo real deberían manifestarse como *laboratorios abiertos al público* y no como espectáculo.

En primera instancia habría que distinguir qué características tendría esta propuesta de *laboratorio abierto al público*, que no dejaría de lindar con lo que reconocemos como espectáculo o compartir con él elementos. Un laboratorio abierto al público podría, en principio:

- Enmarcarse dentro de proyectos expositivos y abiertos a la producción, investigación, formación y difusión del arte y la ciencia vinculados con las nuevas tecnologías.

- Situar al artista y al espectador en la situación de experimentar una relación viva y única del cuerpo con la tecnología. (La relación del artista con su público se realiza, por ejemplo, a través de interfaces que permiten supeditar la acción a los estímulos y solicitaciones que el público establezca, en función de las posibilidades que los niveles de interacción de la programación admitan).

- Ofrecer un tipo de relación particular con el tiempo y el espacio: ya no se trataría de una simple representación donde su permanencia como cosa, como algo material que, independientemente de su valor estético, ocupa un lugar en el espacio y en el tiempo dramatizado, sino que podría irrumpir simultáneamente en el espacio y tiempo real y virtual.

Otras problemáticas emergen particularmente de estas relaciones propuestas entre público, artista y obra con los nuevos dispositivos tecnológicos que han abordado nuestro entorno, y surgen entonces más interrogantes: ¿cuál es el destino en un mundo enteramente diseñado y controlado por los dominios de la tecnología? ¿Cuál será el espacio destinado a las artes basadas en lo corpóreo, en lo exclusivamente físico?

La acción de los dispositivos tecnológicos sobre el sujeto que se presta a tal experiencia y un público participante, es decir, dispuesto, deriva en un conocimiento más general de algunos aspectos de lo que podrá ser un nuevo espacio social: el espacio electrónico. Este "espacio electrónico conforma un nuevo orden fenoménico para la inter-expresión entre los sujetos, así como para la percepción y la acción de los sujetos sobre los objetos".[24] Hay comunidades que habitan este espacio, son cuerpos que como representaciones electrónicas (avatares) desarrollan otra vida tanto subjetiva como inter-subjetiva. Desde estas configuraciones, habría que rastrear e indagar el nivel de proceso alcanzado por las prácticas conocidas como disciplinares (danza, teatro, etcétera). En este sentido, en su tesis doctoral, Ludmila Cecilina Martínez Pimentel (2008)[25] investiga, reflexiona y evalúa las prácticas del lenguaje coreográfico contemporáneo en el espacio virtual; incluso propone una nueva categoría de cuerpo en la danza: el cuerpo híbrido; un cuerpo que ya no es solo biológico, sino que es el resultante del encuentro entre los componentes humanos y digitales de nuestra cultura. Una de las mayores virtudes de estas prácticas con cuerpos híbridos en espacios digitalizados es que se baila sin gravedad. Gracias a ello se pueden realizar movimientos casi inadmisibles para la condición humana, favoreciendo una situación coreográfica innovadora. Algunos *softwares*, como el *Life Forms*[26] facilitan la simulación, el ejercicio coreográfico e incluso el registro coreográfico de manera animada, no estática como las formas anteriores de anotación en danza.

De todas maneras, las consecuencias del denominado *espacio electrónico*, que tiende sus redes sobre el soporte de la realidad, nos abren camino para especular sobre:

- la utilización de la actuación remota en las obras escénicas de realidad mixta;

- la presentación simultánea de una misma obra en determinadas localizaciones geográficas;

[24] Echeverría (2003). "Arte, Cuerpo y Tecnología", p.15. En VV. AA. *Cuerpo Electrónico e Identidad.* Salamanca, España: Ediciones Universidad.

[25] Martínez Pimentel, Ludmila Cecilina. (2008). Tesis Doctoral: "El Cuerpo Híbrido en la Danza: Transformaciones en el Lenguaje Coreográfico e partir de las Tecnologías Digitales. Análisis Teórico y Propuestas Experimentales", Universidad Politécnica de Valencia Facultad de Bellas Artes Departamento de Escultura, Director: Dr. Emilio José Martínez Arroyo. [En línea]. Valencia, España: Consultado el 11/04/2009 en <http://www.youtube.com/user/ludmilapimentel>.

[26] *Life Forms*, ahora *DanceForms*, es el primer *software* coreográfico que permite a coreógrafos y profesores, desarrollar, editar y visualizar secuencias de danza en un entorno muy amigable. De hecho este programa posibilita hacer *zoom* a partes específicas de las secuencias para explicar lo que sucede anatómicamente en el cuerpo. [En línea]. Consultado el 15/02/2010 en <http://www.charactermotion.com/danceforms/>.

- la convivencia con universos virtuales en permanente generación, que no preexisten sino que irrumpen para [y en función de] la interacción y la participación de sus habitantes.

Los ensayos del espacio escénico y del cuerpo con la tecnología digital nos permiten aproximarnos a una tecno-experiencia en la que el cuerpo puede estar o no directamente involucrado en la creación de otras escenas o cuerpos virtuales.

La relación cuerpo-movimiento real-virtual es más cercana a un mundo ahora esculpido por las nuevas poéticas tecnológicas, reorganizando, rearticulando, reactivando el concepto y la vivencia del espacio y del tiempo fluido, no objetual.

Conclusiones

El estudio de lo documentado y las derivaciones obtenidas al ensayar con la instalación interactiva dieron lugar a uno de los objetivos finales: construir un marco conceptual que posibilite reflexionar sobre la articulación de estos lenguajes disciplinares combinados en relación con su especificidad en el arte actual. Esta serie de reflexiones acerca de la danza contemporánea, la *performance* y la danza performática, vinculadas a las prácticas con las nuevas poéticas tecnológicas, problematizaron los medios y los modos de creación, representación y producción.

Por eso podemos decir que, en principio, las nuevas tecnologías no están revolucionando la danza, sino expandiéndola, o en el mejor de los casos, la danza como disciplina artística está apropiándose de las nuevas tecnologías como si se tratase de nuevos recursos escénicos.

Los diferentes elementos y procedimientos vinculados a lo escénico, al adaptar o al apropiarse de los nuevos recursos tecnológicos, dejan entrever que no todos sus componentes y experiencias dan respuesta a las nuevas formas de interacción o están disponibles. La discusión hace foco en la incumbencia de lo disciplinar: la danza o *performance* vinculada al arte interactivo. Por esto mismo, hemos replanteado cuestiones tales como:

- Cuál es la concepción desde donde se aborda la creación o la realización del movimiento ante un sistema escénico interactivo en tiempo real.

- Cuál es la concepción de las formas de producción y recepción conocida como espectáculo ante procesos de experimentación.

- Cuál es la concepción de la formación disciplinar ante la incorporación de las tecnologías aplicadas en diálogo con el cuerpo, el espacio y la mirada.

Se hace inevitable la revisión de lo vigente para la aparición de nuevas concepciones que conlleven un desvío del flujo de las prácticas actuales. En consecuencia, planteamos que el movimiento no es el único imperativo que define a la danza. Un universo virtual y digital irrumpe con sus resignificaciones en el devenir del espacio y tiempo físico. Hay otro espacio y tiempo. Otra presencia del cuerpo, por consiguiente, otra gramática del lenguaje de la danza, percibida como danza performática y *performance* interactiva. Esta puntualización de una nueva gramática exige dejar en claro su acontecer histórico, sus entramados y sus incidencias. El cuerpo es y ha sido objeto de la danza y del arte en general, por lo que se requiere, en primera instancia, colocar una perspectiva espacio-temporal que lo contextualice para inferir mejor los procesos teóricos y expresivos.

Trabajando desde la hipótesis presentada y utilizando como soporte las pruebas de campo –a través de obras performáticas de sistema multimedia y captura óptica de movimiento por regiones y en tiempo real– se nos ha permitido percibir (escuchar básicamente) nuestra propia experiencia física. En este punto, nos hemos encontrado frente a un sinnúmero de discusiones e interrogantes, que condujeron nuestra pesquisa hasta concebir las enunciaciones que siguen.

El desplazamiento antropocéntrico *del performer* y la priorización de otros sentidos por sobre los habituales son básicos para comprender y proyectar cualquier propuesta de esta índole.

Esta noción de un desplazamiento del centro –descentramiento– se originó a partir de "la imagen del cuerpo virtual y digitalizado". Esta imagen y sus cualidades están dadas por el tipo de interfaz y detección escogido. A cada opción de interfaz, *software*, programación y capacidad de registro, la corresponderá un tipo de movimientos con los cuales se interactuará y pondrá en diálogo al cuerpo con el sistema. Una instalación interactiva con plataformas de pisado (son sensores digitales de contacto, llamados así porque solo tienen dos estados posibles: prendido o apagado) generará una interacción diferente a la captura óptica, usando como sensor una cámara colocada de manera cenital o frontal. Las interfaces tienen la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones de registro: cantidad de sujetos en el espacio, su posición en dos o tres dimensiones, color del vestuario, recorrido y velocidad de desplazamiento, etcétera. En consecuencia, podemos plantearnos la particularización de todo un universo gestual, toda una ergonomía interactiva, donde el cuerpo compone en diálogo con las interfaces, con los dispositivos, etcétera.

En la aplicación que hemos utilizado, el sensor nos registra como una imagen, un compuesto de píxeles. Por ende, al captarnos, lo hace desde esta descomposición de un tipo de materialidad física hacia otro tipo de materialidad virtual. El propio movimiento del cuerpo es decodificado como un halo de píxeles. Dentro de las performances digitales híbridas, el discernimiento de lo que sucede con el cuerpo en movimiento atañe a la mixtura entre el cuerpo y los algoritmos de la programación, entre el movimiento y el procesamiento de datos. El descentramiento, por lo tanto, es una cuestión que compromete al espacio creado entre ambas imágenes: la digitalizada proyectada sobre la base del cuerpo real; y la imagen mental cenestésica, cinestésica y propioceptiva. Estas imágenes mentales proceden de un conjunto de sensaciones que sobrevienen a las reacciones analíticas de los órganos sensorios. Tenemos conciencia del estado interno del propio cuerpo por un sistema de representación introspectivo, que nos permite dialogar de forma sensible con el sistema. Aquellas imágenes, acontecidas a partir del trabajo consciente con los sistemas interactivos en tiempo real, erosionan básicamente a las estructuras de movimiento conformadas en nuestra formación disciplinar, en la memoria corporal, suscitando la mutación.

En suma, la imagen del cuerpo digitalizado es lo que determina, directa o indirectamente, la conciencia del estado interno y externo del cuerpo físico interactuando con dispositivos e interfaces en el entorno; y es, en esa determinación, donde cobra sentido. Actúa tanto simultáneamente como diacrónicamente. Uno puede estar siendo consciente o no consciente de lo que está aconteciendo a esos niveles perceptivos, y así se pone en claro la diferencia.

Por ende, consideramos que entre la imagen proyectada, digital y virtual y la imagen mental de nuestras sensaciones, se fecunda un lenguaje corporal propio. Este lenguaje del movimiento surge de la interacción entre el cuerpo físico y el conjunto de los sistemas interactivos en tiempo real.

Podría designarse al descentramiento como un primer resultado a nivel del trabajo consciente del cuerpo con la hibridación del espacio físico junto con el espacio virtual. El cuerpo real se fusiona, se expande, se bifurca en la imagen del cuerpo proyectado desde el *software* de captura y procesamiento. El entendimiento del movimiento no viene de lo indeterminado, viene de interactuar corporalmente con los dispositivos físicos y sistemas virtuales. Lo que hemos experimentado concierne a la corporeidad del lenguaje del movimiento en relación con los sistemas interactivos con captura óptica por regiones y en tiempo real.

Pero la imagen a la que aludimos no es la imagen espejada del cuerpo, sino:

- Una imagen producida por la luz que incide sobre el cuerpo en movimiento.
- La captación de ese fenómeno por medio de procesos matemáticos.
- La interpretación que de ese conjunto complejo de datos y eventos hacen los algoritmos.

La concepción de nuevos métodos y técnicas representativas y comunicativas establece los paradigmas de asociaciones y conexiones que se desean realizar. La tecnología favorece un tratamiento distinto de la asimilación por parte del sujeto ejecutante y el sujeto expectante, de nuevas posibilidades para la re-presentación, la comunicación social cultural y la comunicación cuerpo-sistema. Consecuentemente, en el posible compromiso con las nuevas tecnologías interactivas, emergen otras prioridades que se conforman con el cuerpo, el espacio y el tiempo habituales del *performer* y del espectador, sin las cuales los eventos no funcionarían. De este modo, llegamos a otro resultado que se relaciona con el concepto de descentramiento. Creemos que esta enunciación merece otro espacio de estudio y experimentación al respecto. Por lo tanto sostenemos que para arribar a otros universos teóricos y prácticos en la experimentación con las nuevas tecnologías aplicadas al arte se hacen necesarias modificaciones o transformaciones en la formación disciplinar, tanto institucionales como extra-institucionales.

Por una parte, está la danza y la definición de un ámbito de discusión, de evaluación, de análisis y de articulación con las nuevas formas de creación y producción que proveen las nuevas tecnologías aplicadas. Por otra, la educación en el lenguaje del movimiento a través del vínculo cuerpo y nuevos multimedios, y más específicamente, del vínculo cuerpo y sistemas interactivos.

Estos temas se enredan, mayormente, con cuestiones que anteponen la problemática de los recursos disponibles y la actualización en el manejo de *hardware o software*, etcétera. Creemos que se trata, sin embargo, de una actitud más amplia. Una actitud que no eluda enfrentarse al auténtico desafío de entender críticamente el significado del objeto estético-cultural, la función, su proceso. Creemos que comprender, interpretar, experimentar y expresar son dimensiones necesarias de cualquier proceso encaminado a intervenir en el campo de las políticas culturales. En especial, nos interesan aquellas que están orientadas a garantizar las mejores condiciones para facilitar el difícil proceso de construcción de la subjetividad; y la inserción social de las nuevas generaciones de artistas, tanto al campo de la formación como al de

la creación y la producción. Estamos inmersos en un profundo cambio dentro de la morfología social. Los viejos dispositivos que regulaban la relación con la praxis, dejan de ser eficaces y significativos en la dimensión formativa de los actores implicados. Los cuerpos son diferentes en esta cambiante morfología social. En este punto que se alude con la cambiante morfología social es importante enfatizar una reflexión devenida de las propias pruebas abiertas y entrevistas realizadas.

En consecuencia, consideramos que la democratización de los medios a través de los dispositivos de comunicación ha impactado fuertemente en los modos de acceso a la comunicación socio-cultural. Una procedencia fundamental es, por ejemplo, el acceso a las operaciones digitales, un hecho cada vez más fácil, más económico y más factible. En ello ha intervenido en forma decisiva la computadora, un elemento que ya se integra al ámbito doméstico, y la facilidad de acceso a Internet, sumada a la de los teléfonos móviles con cámara integrada. En el devenir de las pruebas abiertas se ha notado un fuerte avance con respecto al uso y cotidianeidad con los dispositivos. Los participantes de las primeras pruebas prácticamente no tenían en cuenta las interfaces analógicas, y menos aun las virtuales, como por ejemplo la *laptop* con cámara *web* incorporada. Esta cámara que no se visualiza más que como un círculo pequeño de luz (aproximadamente 2 mm a 2,5 mm) es nada menos que el sensor óptico que capta una porción de espacio real, y ejecuta la lectura y transposición de los datos arrojados por el movimiento a la programación de imagen. Hasta hace muy poco, una cámara era un aparato, un volumen exento, colocado en un trípode, que requería de alguien que lo operara. Y si se la percibía era complejo sostener (como se ha visto en los resultados de los cuadros) la conciencia y el entendimiento del movimiento interactuando corporalmente con los dispositivos físicos y sistemas virtuales. Las últimas pruebas, por el contrario, dejaron a la vista que el problema de poder sostener el diálogo del *performer* con el sistema está enteramente más orientado hacia lo disciplinar que hacia la interacción de los sujetos con dispositivos analógicos y digitales.

Por consiguiente, nos comprometeremos a indagar sobre cuestiones que atañen a la formación, al aprendizaje disciplinar del cuerpo en movimiento y las prácticas artísticas con sistemas electrónico-digitales, involucrando y promoviendo estas tendencias híbridas, pues las transformaciones en el plano de las instancias de producción y difusión cultural afectan profundamente estos procesos de construcción pujantes y en constante evolución.

Bibliografía

Alonso, R. (2005). “Algunas propiedades de las instalaciones interactivas”. En *Inter/Activos: Espacio, Información, Conectividad*. Buenos Aires: Espacio-Fundación Telefónica.

Barbero, J. (2006). “Nuevas Visibilidades de lo cultural y nuevos regímenes de lo estético”. *La Puerta*, *3*(3), 106-119. La Plata: Dirección de Publicaciones y Posgrado, FBA, UNLP.

Benjamin, W. (1972). “El autor como productor”. En *Tentativas sobre Brecht, Iluminaciones III* (pp.117-134). Buenos Aires: Taurus.

Berry, J. (2003). *Código al descubierto: el Net Art y el movimiento de software libre*. FUOC. En línea: <http://www.tallerh.com.ar/sitio/textos/berry.pdf>. Consultado el 16 de junio de 2006.

Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase*, Buenos Aires: Infinito.

Causa, E. y Silva, C. (2008). “Interfaces y Metáfora en los Entornos Virtuales”. *Revista de Investigación Multimedia,* IUNA. *1*(1), 41-48.

Debord, G. (1967*). La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La Marca, 2008.

Deleuze, G. (1987). *La imagen-Tiempo/Estudios sobre Cine*. Buenos Aires: Paidós

——(1983). *La imagen-Movimiento/Estudios sobre Cine*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Comunicación, 2005.

Didi-Huberman, G. (1997). *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2004.

Ferrer, C. (2008). “Prólogo”. En Debord, G. *La sociedad del espectáculo* (pp. 8-24). Buenos Aires: La Marca Editora.

Gianetti, C. (2001). *Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego*. Barcelona, España: Media Centre d’Art i Disseny.

Henrández Sánchez, D. (2003). *Arte, cuerpo, tecnología*. España: Ediciones Universidad Salamanca.

Isse Moyano, M. (2010). *La danza contemporánea argentina cuenta su historia. Historias de Vida*. Buenos Aires: Instituto Universitario Nacional del Arte.

——(2006). *La danza moderna argentina cuenta su historia*. Buenos Aires: Ediciones Artes del Sur.

Knapp, M. (1980). *La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno*. Buenos Aires: Paidós Comunicación, 1992.

La Ferla, J. (2009). “Teatros virtuales inmersitos interactivos: La Ópera del mundo”, en *Cine (y) digital, Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*- Buenos Aires: Ediciones Manantial SRL.

Le Breton, D. (1995). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión, 2002.
Lévy, P. (1992). *Qué es lo virtual*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1999.
Machado, A. (2000). *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Los libros del Rojas, Eudeba- UBA.
Nasio J. D. (2008). *Mi cuerpo y sus imágenes*. Buenos Aires: Paidós.
Oliveras, E. (2008). *Cuestiones de Arte Contemporáneo. Hacia un nuevo Espectador en el Siglo XXI*: Buenos Aires: Emecé arte.
Queau, P. (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós, 1998.
Tambutti, S. (2005). “Danza o el imperio sobre el cuerpo”. En VV.AA. (edits.). *Actas V Festival Internacional de Buenos Aires*, CABA.
VV. AA. (2009). *Primeras Jornadas Estudiantiles de Investigación en Danza 2007*. Buenos Aires: Instituto Universitario Nacional del Arte.
——(2003). *Arte, Cuerpo y Tecnología*. España: Ediciones Universidad de Salamanca.
——(2006). *Inter/Activos: Espacio, Información, Conectividad*, 2005. Buenos Aires: Ed. Espacio-Fundación Telefónica.
Weigel, S. (1999). “Cuerpo, Imagen y Espacio”. En *Walter Benjamin. Una relectura*. Buenos Aires: Paidós.

Webgrafía

Canto Rodado. (2006). *Desafíos*. I*nterfaceame baby*... En línea: <http://hipermedia.wordpress.com/2006/08/10/interfaceame-baby/>. Consultado el 28 de noviembre de 2008.
Conde, A. *Terapia sonificada*. En línea: <http://www.adrianaconde.com>. Consultado el 28 de noviembre de 2008.
Cotaimich, V. (2004). *El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político. Generalidades acerca de la integración de nuevas tecnologías en la escena teatral*. En línea: <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>. Consultado el 11 de abril de 2009.
Del Val, J. (2004). *Futuros Contingentes-Tecnopoder y economía política del arte digital*. En línea: <http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php>. Consultado el 28 de noviembre de 2008.
Giannetti, C. (1997). “Metaformance-El sujeto proyecto”. En *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras*. IVAM Centre Julio González, Valencia. En línea: <http://www.

artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf>. Consultado el 20 de julio de/2007.

—(1997). *Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz y el juego*. En línea <http://www.artmetamedia.net/pdf/Giannetti_Metaformance.pdf>. Consultado el 20 de julio de/2007.

Gutiérrez, L. C. (2000). *Arte de Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995-2000)*. (Tesis doctoral) Universidad del País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Pintura. En línea: <http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf>. Consultado el 13 septiembre de 2010.

Machado, A. (2000). *Repensando a Flusser y las imágenes técnicas*. En línea: <http://www.arteuna.com/CRITICA/Machado.htm>. Consultado el 15 de mayo de 2008.

Martínez Pimentel, C. L., (2008). *El Cuerpo Híbrido en la Danza: Transformaciones en el Lenguaje Coreográfico e partir de las Tecnologías Digitales. Análisis Teórico y Propuestas Experimentales*. (Tesis Doctoral). Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes Departamento de Escultura, Director: Dr. Emilio José Martínez Arroyo, Valencia, España, noviembre, 2008. En línea: <http://www.youtube.com/user/ludmilapimentel>. Consultado el 11 de abril de 2009.

Pirotta, T. y Romero Costas, M. (2007) *Tutorial de captura óptica de movimiento y análisis de gesto corporal con Eyeswe*. En línea: <http://www.biopus.com.ar>. Consultado el 27 de octubre de 2008.

Rokeby, D. (1991). *David Rokeby interacting with Very Nervous System*. En línea: <http://homepage.mac.com/davidrokeby/vns.html>. Consultado el 03 de julio de 2008.

—(1990). "The Harmonics of Interaction". *Musicworks 46: Sound and Movement*. En línea: <http://www.davidrokeby.com/harm.html>. Consultado el 03 de julio de 2008.

Sierra, M. P. (2003). *Cuerpo y Verbo*. Santiago de Chile: Museo de Arte Contemporáneo. En línea: <http://www.mac.uchile.cl/actividades/temporal/junio2003/mpserra.html>. Consultado el 28 de octubre de 2007.

Los autores

María Alejandra Vignolo

Profesora de Filosofía (Universidad Nacional de Córdoba). Egresada del Taller de Danza Contemporánea del TGSM y bailarina del Ballet Juvenil en el mismo teatro durante 1997. Docente de Teoría e Historia de la Danza en la Universidad de Buenos Aires (UBA), el Instituto Universitario Nacional del Arte (IUNA) y el Taller de danza Contemporánea del Teatro General San Martín (TGSM). Actualmente se encuentra realizando el Doctorado en Historia y Teoría de las Artes, becada por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UBA.

Elisa Pérez Buchelli

Egresada del Plan Piloto de Danza Contemporánea, Universidad de la República (UdelaR, Uruguay). Licenciada en Ciencias Históricas por la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, UdelaR. Docente de Danza y Expresión Corporal en Educación Media. Ha colaborado como docente en cursos universitarios, proyectos de investigación y publicaciones.

Susana Temperley

Licenciada en Comunicación Social (UBA), posgraduada de la Especialización en Crítica de Artes y docente en el Área de Crítica de Artes del IUNA donde dicta Semiótica y Teoría de la Comunicación y Semiótica General. Desde 2007 organiza el Simposio Internacional de Videodanza dentro del Festival VideoDanzaBA (VDBA). Ha publicado artículos sobre este tema en medios nacionales e internacionales. Es co-compiladora del libro *Terpsícore en ceros y unos, ensayos de videodanza*.

Diego Carrera

Licenciado en Artes Plásticas y Visuales por el Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes (IENBA, UdelaR), donde se desempeña como docente de Video e Imagen Digital. Coordinador del grupo de estudio e investigación Cuerpo y Tecnología. Investigador en temas de danza con mediación tecnológica. Ha publicado artículos y libros sobre videodanza y educación. Director del Festival Internacional de Videodanza del Uruguay. Editor y productor de video.

Jaime del Val

Es artista metamedia (visual y digital, *performer* y *metaformer*), compositor y pianista, filósofo, activista *post-queer* y medioambiental, trabajador (micro)sexual, productor, editor y director del Instituto Reverso de Tecnologías Metahumanas. Sus *metaformances* y teorías se han diseminado en museos, universidades, festivales, teatros, centros autogestionados, calles, domicilios, publicaciones, cuerpos y territorios de tres continentes, además de internet. Es inventor del *metahumanismo*, la *microsexualidad* y la teoría *post-queer*, entre otros.

Natalia Matewecki

Profesora y licenciada en Historia de las Artes Visuales, magíster en Estética y Teoría de las Artes por la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Investiga la relación entre arte, ciencia y tecnología. Publicó, en colaboración, el libro *Usos de la ciencia en el arte argentino contemporáneo*. En 2008 realizó una residencia de investigación en el Centro de Excelencia en Arte Biológico "SymbioticA" de la Universidad de Western, Australia.

Ximena Monroy Rocha

Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de las Américas Puebla, México. Formación en videodanza en seminarios con Silvina Szperling (Argentina), Alexandre Veras (Brasil) y Allen Kaeja (Canadá). Su videografía incluye videodanzas seleccionados y premiados en Argentina, México, Brasil, España, Portugal y Estados Unidos. Se ha desempeñado en gestión y curaduría de videodanza desde 2006 en el Festival de Videodanza de Buenos Aires y en *agite y sirva* en México.

Brisa Muñoz Parra (Brisa MP)

Artista transmedial. Licenciada en Artes Visuales, Universidad de Arte y Ciencias Sociales (ARCIS, Chile). Estudios de Danza en la Escuela de Pedagogía en Danza (ARCIS). Postgraduada en Estudios y Proyectos de Cultura Visual, Universidad de Barcelona (España). Ha tomado seminarios y cursos de especialización en arte y nuevos medios, danza y ciencia. Autora de diversos artículos y conferencias en el campo de la danza y mediación tecnológica en Chile, Argentina, Brasil y Cuba. En 2009 publicó el libro *Interferencias*. Actualmente cursa la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina).

Alejandra Ceriani

Magíster en Estética y Teoría de las Artes, licenciada y profesora en Artes Plásticas con orientación en Pintura y Cerámica de la Facultad de Bellas Artes, e investigadora, becada por la UNLP, en temas de danza con mediación tecnológica. Autora de artículos y ponencias, participa en numerosos festivales nacionales e internacionales. Performer y realizadora independiente, generó, paralelamente, tres proyectos que se vinculan: Proyecto Hoseo, Proyecto Speak, performances interactivas, y Proyecto Webcamdanza: piezas audiovisuales de video danza.

Esta edición de 300 ejemplares se
terminó de imprimir en Docuprint,
Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina,
en el mes de Noviembre de 2012.



Artistas, académicos e investigadores del campo de las artes en vinculación con el cuerpo y los nuevos medios tecnológicos despliegan en esta obra las problemáticas y hallazgos de sus experiencias, tanto en el orden reflexivo como en el experiencial.
Nuestra convocatoria surgió con el espíritu de articular la teoría y la práctica con la producción de piezas escritas, mediante la pluralidad de quienes exponen e intercambian vivencias y conocimientos desde sus respectivos espacios.
Esta publicación recopila trabajos realizados en la Universidad Nacional de La Plata, así como ensayos de docentes, expertos y científicos invitados.
Estamos convencidos de que su registro es necesario como referencia para futuras incursiones en esta área relativamente nueva, pero con un gran porvenir.

